MOAI-TECH

SOLO MSX

Nº2

INCLUYE:
-DOME
-The lost World
-Y mucho más.

Revista independiente para ordenadores MSX.

INDICE

MOAI-TECH Octubre 1998.nº2 Etapa 2 375 pts

índice	2
Editorial	3
Así va la cosa 4	4
Fanzinoteca	5,6
El noticiario	7,8,9
The lost world	10,11
Fe de erratas	12
El erotismo en el MSX	13,14,15
100% Hardware	16,17
El MSX en tele5	18,19
¡Ring Out!	20
Tu opinión..	21,22,23
Anuncios	24,25
POYO POYO LIFE	26,27,28,29,30
Entrevista	31,32,33,34
DOME	35
Consultorio Txungo	36,37,38
Dimensión Zero	39,40,41,42,43
Trucos	44,45
Cómic	46,47,48,49,50
Despedida y cierre	51

(y en el próximo número más...)

Dirección: Manuel Dopico. ***Redacción:*** David Casanovas, Julio Gracia, Rafael Bollero, Manuel Dopico ***Maquetación:*** Rafel Bollero, Manuel Dopico. ***Colaboran en este número:*** Ramón Ribas, Antonio Robledo, Yolanda Dopico, David Fernández, María Castells, Emma Contreras, Jordi García y Xavier Massegú.

MOAI TECH

Apartado de correos 1146
c.p. 08300 Mataró
Barcelona
Spain
Tel:93 790 57 25
e-mail: dopico@ctv.es

EDITORIAL

¡¡EL MSX SE ESTA DESPERTANDO!!

Hasta hace poco esto tan solo parecía una ilusión, pero poco a poco se esta convirtiendo en una realidad. Estos últimos meses hemos comprovado satisfactoriamente que todavía queda gente dispuesta a entrar en el mundillo MSX, a esto lo llamamos "rescate".

Si alguien se quiere apuntar , no tiene mas que leer un interesante artículo llamado "EL MSX EN TELE5". Además hemos pensado en realizar un encuentro de usuarios en Mataró, como complemento ideal a las reuniones de Barcelona (que queda muy cerca).

Ademas el MSX-MODULAR parece estar cerca y se avecina un R.P.G. en nuestro país que... bueno mejor esperar un poco y luego ya vendrán las opiniones (seguro que estupendas).

Pero hablemos un poco del contenido de la revista. En primer lugar, y para suerte de los amantes del ROL, hemos realizado un extenso comentario sobre el THE LOST WORLD, del que además incluimos la traducción del prologo. Y para poner un poco de humor inauguramos una nueva y divertida sección a modo de consultorio. Y como no, no faltan los comentarios de las ultimas novedades, noticias, trucos, opiniones, 100% Hardware y un reportaje sobre el erotismo en los MSX... Realmente genial.

Pero si alguien cree que esto es todo... Vosotros id pasando paginas, que os encontrareis con un segundo numero cargado de sorpresas...

Que la fuerza os acompañe

Así va la cosa

Una vez más os entregamos el analísis que nuestros espertos críticos han realizado acerca de las novedades, desgracias y demás cosas del sistema...

LO MEJOR:

-La aparición del nuevo Z-380...¿lo que estábamos esperando?.

-El The lost World...¡Toda una superproducción!.

-Que el Dire se a comprado un Moonsound...(Y así de paso me lo presta).

-Las muchas mejorías de este número respecto al anterior.

LO PEOR:

-Que no hayamos incluido un reportage de la XIII Reunión de usuarios en Barcelona.

-La despedida de los FKD como Fanzine.

-Que preguntes a alguien si tiene un MSX y te responda: "No, yo solo le doy al L.S.D., pero si me lo dejas provar".

FAN-ZONE

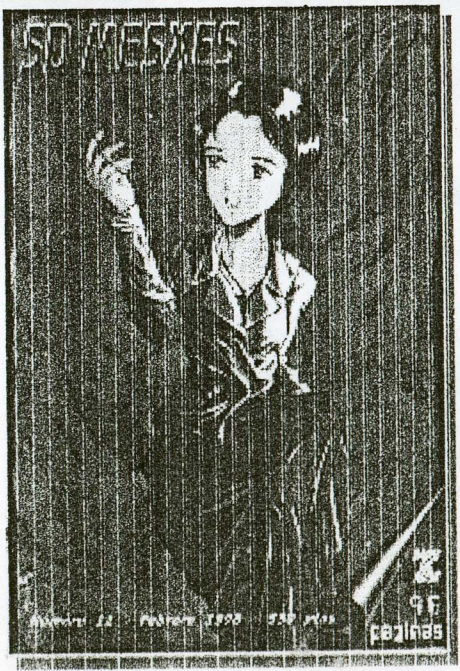
HNOSTAR 41

La gran revista española, sin duda la mejor publicación española, quizá Europea y posiblemente mundial. Puede sonar exagerado, pero desde la marcha del famoso magazine MCCM holandés (recordemos que hasta hace poquísimos años, esta revista se publicaba en quioscos) todo parece indicar que esta es una de las pocas revistas MSXeras de calidad comercial en un mundo dominado por PCeros, Mac-arrones y consoleros varios. Han cambiado algunos aspectos como por ejemplo la diferenciación entre noticias y publicaciones. Esta es una gran idea, puesto que en varias ocasiones la sección de las Noticias venia formada por diferentes fanzines de todo el mundo en su totalidad, y esto limitaba el espacio para noticias relacionadas con el MSX. También han mejorado la sección de software haciéndola mas cómoda de leer, prescindiendo de las pequeñas anotaciones a los márgenes que hasta ahora se venían dando en la revista desde el numero 35. En el presente número nos encontramos con un fantástico reportaje de MadriSX'98, que de hecho es la IV reunión de usuarios en la capital de Madrid, que por cierto este ano a batido record de asistencia y que por primera vez a contado con la presencia del club hnostar. El otro punto fuerte de esta edición es sin duda un reportaje Kilométrico del juego japonés para turbo-r MOON LIGHT SAGA. Como no, también se dedican un par de paginas al XII encuentro de Usuarios en Barcelona en el que podemos ver una serie de imágenes confeccionadas con el Vídeo 9000 . Incluyen los pasos que hay que seguir para hacerse con el Randar 3 en un comentario bastante largo y que además a de proseguir puesto que se trata de la primera parte del mismo. Una entretenida entrevista con Cas Cremers que es el programador de Parallax. Una nueva sección íntegramente dedicada al mundo del hardware (y por supuesto mr.Padial esta detrás de todo). Prosiguen con su estudio del MSX en Brasil. Y como ya viene siendo habitual nos encontramos con las siempre mencionadas secciones de dveo interés From internet, Hazlo tu mismo, Opinión , El club informa, Mercadillo del usuario y como no la portada y contraportada de diseño digna de una gran revista como es la hnostar. Subscribios, en nuestra opinión es la mejor apuesta por el MSX.

Club Hnostar
Apartado de correos 168
15700 Santiago de compostela
(la Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax:(981) 80 72 93

LEHENAK 8

Nueva edición del conocido fanzine. Hacía mas de un año que no nos encontrábamos con una edición mas de la que hoy en día es la única publicación realizada estrictamente con el MSX. En el presente número hacen referencia a las reuniones de Madrid y Barcelona. También nos explican como hacer en el caso de querer ampliar un Music-module a 256 kb de sram. Nuestra amiga Verónica Velasco nos explica un par de secretillos para poder pasarnos algún juego, en esta ocasión nos hecha una mano con el Princess Maker y en la misma sección Antonio Robledo envia su conclusión del Outhers Limits. Y para acabar nos encontramos con las continuas y estáticas secciones: Lehenak informa, anuncios, etc. También hay que decir que han subido el precio hasta las 400 pts. Sigue siendo igual de entretenida que las anteriores ediciones. Como anécdota curiosa, decir que este club nos hizo una entrevista por teléfono muchos días antes de la edición del fanzine para incluirla en su sección "línea directa" pero por algún extraño motivo no se publicó (:-?). ¡Un saludo muchachos!



MSX-LEHENAK (VAJ CLUB)
Aparatdo de correos 137
480901 BARAKALDO VIZCAYA
Tel: (94) 437 93 69

SD MESXES 11

Llega una nueva edición del más divertido fanzine que se pasea por España. En este número tan extenso (el más largo hasta la fecha) nos encontramos con la secciones de siempre tipo:"KONAMIMANBLADOR", para los que estamos aprendiendo programación, "SECTA MESEXE", con su buen humor o "VDP BLASTER". Como no, nos hacen unos interesantes y extensos comentarios de el SONYC, MOON LIGHT SAGA, BE BOOT BOUT, BOMBERMAN 2, CORE DUMP PROMO, un periscopeo del IDE, etc. Además nos informan de lo que sucede en las reuniones de Cartagena, Zandvoort, Barcelona (XII RU BCN) y Japón, ya que el Saver en persona viajó hasta Japón para estar presente en la MSX FESTA. Y no solo esto si no que además os encontrareis con un huevo y medio más de páginas repletas de MESXESADAS por un tubo..

Club Mesxes
Manacor, 16-1º 1ª
07006 Palma de Mallorca
Tel:(971) 46 17 13

El Noticiario

Proyecto MSX380 acabado

Según se comenta en la página Web de la AAM, el proyecto MSX380 está finalmente acabado. La revisión final de la placa ya ha sido enviada a producción y se esperan las nuevas placas. ¿Serán las definitivas?.Todos los bugs parecen haber sido solucionados. Os mantendremos informados...

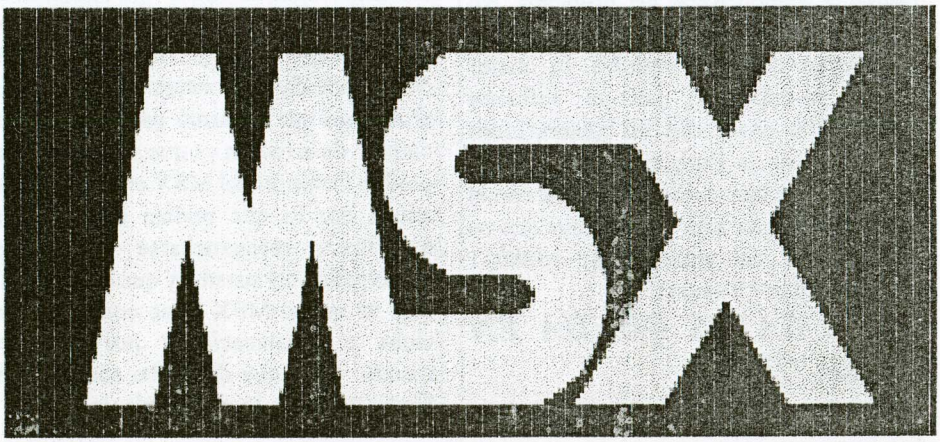
Especificaciones del MSX380:

- Cpu Z380 a 18 Mhz, operación de espera de un estado de memoria.
- Zócalo para SIMM de 72 contactos. Pueden ser soportados 4MB, 8MB y 16MB.
- Un espacio para colocar un segundo zócalo de memoria de 72 contactos(no instalado).
- ROM de 128Kb, conteniendo la nueva BIOS, nueva SUBROM, DISK BIOS y nuevo software.
- Interface IDE.
- Conector para futuras expasiones.
- Memoria no volátil de 1Kb.
- Todo el hardware es fabricado con VLSI.

La tarjeta se colocará sobre el viejo Z80 y de no poderse colocar de esta manera se podrá conectar al Z80 con cables de hasta 30 cm. de longitud. Según nos han informado, se trata de un diseño Ruso.

FKD nos abandona.

El conocido grupo formado mayoritariamente por barceloneses a decidido terminar la publicación de su fanzine con el número 13. Hace muchísimo que no sabemos nada de esta publicación catalana, y cuando nos llega alguna información... En fin, esperemos no encontrarnos con artículos derrotistas hacia el sistema como la decepcionante reflexión que nos encontrabamos en el último número de la olvidada MSX. SPIRIT. Según nos hemos enterado, estos muchachos no van a dejar el MSX, sinó que simplemente ya no tienen ganas de hacer el fanzine (de hecho, ya van dos reuniones en las que no he podido encontrar ni un triste número atrasado). No se, supongo que el mundo MSX es así, unos vienen y otros se van... FKD desaparece, pero MOAI-TECH nace. Solo me queda decir a estos



muchachos... Seguid luchando!, merece la pena. Aver si os decidis y en lugar de tirar la toalla en el numero 13 lo hacéis cuando la hnostar llegue a los quioscos anunciando el MSX 3 (esta bien, se me va la olla).

Problemas con el EUROLINK

La cuarta edición de esta diskmagazine española se publicó en la pasada reunión de Barcelona con una primera tirada defectuosa. La verdad es que cuando Ramón Ribas nos mostró la magazine en su stand parecía funcionar estupendamente, y es que de hecho funcionaba con toda normalidad. Esto es debido a que las pruebas realizadas fueron hechas en un Turbo-R. Según nos explicó Ramón esto se devió a que alguien estuvo trabajando con el ordenador que se supone debia hacer las copias e hizo algo que no debia y como consecuencia todos los discos que contenían la Eurolink 4 solo podían funcionar en MSX Turbo-R. Y como es lógico todos los poseedores de un MSX2 o un 2+ se quedarian con las ganas de echarle un vistazo a esta estupenda diskmagazine producida por MSXMEN y echaron del teléfono para avisar a Ramón Ribas del problema. No obstante todos aquellos discos que no funcionen serán sustituidos (o mejor dicho re-copiados) por el software compatible con todas las generaciones que contiene la Eurolink 4. Para todos aquellos que han tenido problemas con el susodicho disco aquí va teléfono que os va a sacar del apuro: (93) 4588011 (preguntad por Ramón).

BILL GATES QUEDA EN RIDICULO!

Bueno, por fin, ya era hora!... Parecía increíble, pero es toda una realidad. Nos llega una **BUENA** noticia del mundo PC (o mundo de los pescaillos fritos como dirian algunos). Bill Gates hizo el primo delante de una buena parte de la humanidad. Si ya nos acordamos de la madre del señor Gates cada vez que el mierdows 95 se nos cuelga 6 o 7 veces en una tarde (que ya nos ocurrio un día en la maquetación del MOAI-TECH #1) ya no digamos con el mierdows 98. Así es amigos MSXeros, el Mierdows 98 se colgó en la presentación del mismo. Esto demuestra una vez mas que ese sistema es mejor que el nuestro... Ojalá se hubiese colgado nuestro MSX cuando se presentó en Japón, pero desgraciadamente no tuvimos esa suerte. Así pues solo me queda decir... Señor Gates, ¿para cuando el Mierdows 98? es que yo quiero una copia cuanto antes.... Uy perdón! ya lo había olvidado, que mi máquina está obsoleta y no se cuelga así como así. ¡Ja,ja,ja!.

P O S I B L E INCLUSION DEL MSX EN PARTYS

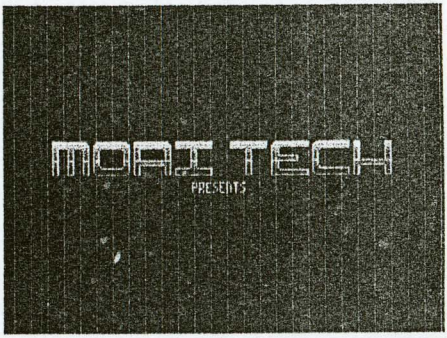
Nuestro amigo David Fernández (no confundir con el autor del ROLLING THUNDER) es usuario de amiga desde hace muchos años y usuario de MSX desde hace algunos meses. Estad atentos al artículo que realizará para el próximo número de la revista ya que se trata de una posible inclusión del MSX en la partys de amiga por lo que podían caer nuevos usuarios o reengancharse ex-usuarios descolgados del sistema y que no tienen ni idea de que el MSX sigue contando con clubs y organizaciones por todo el mundo. Si es que de hecho somos unos Under grounds, ¡pero si mola un puñao!.

CAMBIOS EN N.A.S.H.

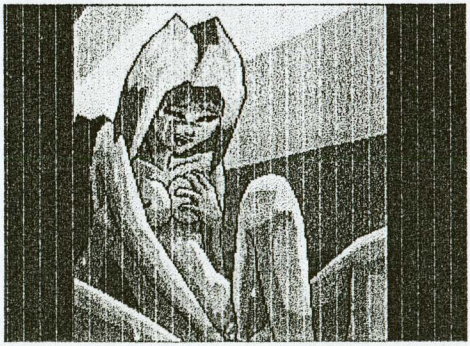
Después de una serie de colaboraciones muy gratificantes por parte de algunos usuarios este N.A.S.H. ya no es obra de Manuel Dopico solamente sino de mas usuarios. Aun hay que decidir muchas cosas, aunque el juego progresa muy bien y bastante rápido ya que Manuel ya no tiene que encargarse de todos los gráficos. Otra cosa que os anunciamos en el MOAI-TECH MAGAZINE #1 era que las músicas serian en SCC, pues bien ya no lo van ser puesto que Manuel se a decantado por el FM. No obstante se incluirá un menú con todas las músicas SCC para deleite de los oídos y así, además de llevarse un juego, el comprador se hará con una demo musical sin ningún cargo adicional.

A continuación os ofrecemosalgunas imágenes para que os hagais una idea de como van a ser los gráficos e incluso la índole del juego...

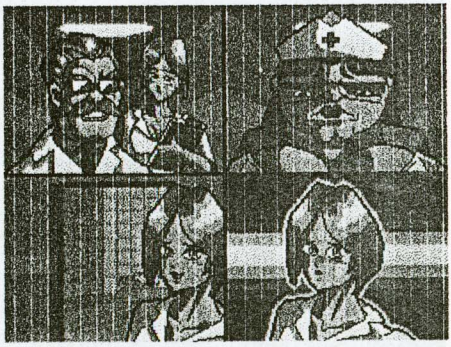
A la izquierda se encuentra NASH, nuestro protagonista junto a Brian, que le será un fiel aliado en su aventura.



Nuestro logotipo para el Software. Realizado por David (como el resto de los GFX incluidos aquí)



Como vereís, las demos eróticas estarán presentes durante todo el juego... Según el diseño del A.V.G. constará de 4 demos eroticas (o más que eróticas).



4 fragmentos que, posteriormente serán montados para hacer las secuencias de imagenes tan características de los A.V.G.

Descubre toda la magía de un auténtico R.P.G.

he Lost World

El género humano vivio en Ysserria durante muchos siglos, hasta que un dia los druidas salieron de la luz. Poseedores de de grandes poderes y conocimentos se convirtieron en cabezas de Ysserria, en maestros del conocimiento y de la vida , guiando a la especie humana durante muchos siglos... Entonces, tuvo lugar una guerra terrible, en la qual los druidas fueron aniquilados casi por completo. Hoy en dia, los antiguos druidas enigmáticos han desaparecido completamente. Han sido olvidados, e incluso se a confirmadoque jamas han existido. Ellos han pasado a ser historias, y sus hechos leyendas. Pero ahora un chico joven llamado Joshua Silver que ha descubierto el mundo de Ysserria esta siendo amenazado por un mal antiguo. Demonios i monstruos ocupan las tierras de Ysserria a la recerca de siete talismanes desaparecidos. Junto con sus compañeros valientes, él succesivamente se envarca en la busqueda imposible para demostrar este mal por su causa i de este modo proteger al ser humano de un destino peor que la muerte. En su vusqueda, Joshua no solo deswcubre la verdad de su pasado y quien es él, sino que que desvela las lellendas enigmáticas de Ysserria... Una historia más allá de sus fantasias más extrañas...

En primer lugar debo agradecer a Maria Castells (profesora de lengua inglesa en el I.E.S. Puig i Cadafalch de Mataró) su grata colaboración en la elaboración de este artículo puesto que a sido ella la que a traducido el prólogo de esta trepidante historia al castellano. Así empieza esta favula en formato R.P.G. que viene directamente desde holanda presentada por Umax y producida por Stichting Sunrise. Sin lugar a dudas, algo que impresiona antes de cargar el juego es el inmenso manual de instrucciones que

acompaña a los cuatro diskettes que forman el juego. Viene a ser algo así como una hnostar (tanto en formato como en calidad de impresión y maquetación), y es que de hecho han sido los muchachos de Galicia los que se han encargado de realizar el manual, hay que decir que últimamente se están dedicando vastante a este tipo de trabajos, lo cual está muy bien y se puede observar en otras producciones como Pentaro o Sonyc. Pero hablemos de este juego a más puro estílo Pumpking Adventure III (y nunca mejor dicho, puesto que incluso se han utilizado rutinas del mismo para la elaboración de este Lost world), para empezar podriamos comentar que la demo inicial del juego consta de un solo gráfico muy bien realizado en el que observamos la ciudad de Ysserria en la lejania bajo un impresionante cielo rojizo, y todo esto acompañado de un texto en scroll que nos narra el prologo de la aventura junto a una cuidada melodia en FM, aunque los usuarios de moonsound también están de suerte, puesto que se editará una versión para OPL4 ¡Genial!. Acto seguido se nos dará a elegir si queremos empezar una nueva aventura o proseguir otra partida que tengamos grabada en el disco 1.

El juego en sí recuerda un poco al Dragon Slayer VI, pero no os engañeis... Se nota que es Holandes (lo cual no es nada malo, pero le falta esa "chispa" que solo los nipones saben otorgar a sus productos).

La aventura empieza cuando nuestro joven heroe se encuentra aprisionado en una oscura y tenebrosa celda. Después de dar algunas vueltas por la habitación enrejada, una amiga nuestra nos invitará a avandonar las catacumbas en forma de rescate... En medio de la fuga, nos encontramos con detalles muy bien trabajados como es el resplandor que desprenden las velas situados en los candelabros y sobretodo las músicas de misterio que hacen un papel de ambientación casi inmejorable. En fin, total que salimos de ese apestoso lugar y cojeremos un varco para empezar la aventura. Y a partir de aquí ya os lo podeis imaginar: Monstruos, caballeros, poblados, misterios, llaves, armaduras, espadas y un largo etc... Que mantendrán entretenidos a los amantes del buen R.P.G. ¡Suerte!.

Un artículo de -DOP-

VALORACIÓN

Gráficos: 6´,5
Músicas: 8,75
Adicción: 7
FX: 5

Lo mejor:

La ambientación y las logradas músicas FM. El manual de instrucciones es realmente espectacular y de gran calidad de imprenta.

Lo peor:

Su exagerado parercido con el Dragon Slayer 6, Y la demo que es demasiado esplicita y corta...

FE DE ERRATAS

Normalmente en las publicaciones suelen haber diversos errores que se solucionan en numeros posteriores. Estas pequeñas nociones de corrección reciben el nombre de "fe de erratas", pero como nosotros somos mas chulos que nadie dedicamos toda una sección en lugar de una pequeña reseña. Y desde luego no es para menos puesto que no son pocos los errores que os podeis encontrar en MOAI-TECH MAGAZINE 1 (que pasa!, que era el numero 1, tiene perdón de dios). Comencemos. Nada mas abrir la primera pagina... ya?, pues si, en plena editorial nos encontramos con un pedazo de fallo del 15!. En dicha editorial se dice que hay un programa... y donde esta?, en efecto dicho programa no esta incluido, por si lo queréis saber se trataba de un programa basic muy chulo que nuestro grafista y redactor David (alias RC setecientos no se que) se habia currado. Otra super-metida de pata se encuentra en la pagina 7, donde se afirma que el Sonyc de Analogy es el juego del ano (perdona Pazos, a sido sin querer), creo que no hace falta decir que en realidad queriamos decir que se trata del juego del año (de cada 12 meses empezando desde enero) y no del juego del ano (Orificio externo del recto, por donde se expelen los excrementos). Mas errores... En la sección "la opinión" existente en la pagina 20, David Casanovas nos cuenta su experiencia con el MSX. Pues bien aquí dice que mr.Ramon Casillas editaba una diskmagazine, y esto no es cierto (se trato de un lapsus) lo que editaba Ramón Casillas era un fanzine llamado Nihongo.Otra cagada padre se encuentra en la 29, donde Verónica Velasco ya nos hechó bronca en la pasada reunión de usuarios en Barcelona. En la ultima viñeta del cómic podemos ver al protagonista del solid snake diciendo: "continuará". Pues en el comic original no decía eso si no otra cosa mas coherente... También nos encontramos con demasiados textos metidos "a saco" y sin hechar mucho uso de las columnas, como ya os habéis dado cuenta, todo este tipo de errores (debidos en gran parte a la inexperiencia) ya han sido reducidos en este glorioso numero 2... y menudo numero!. También suponemos que algunas personas se habrán preguntado por que a veces escriben MOAI TECH (sin guión) y otras veces MOAI-TECH (con guión), pues la verdad es que nosotros también nos lo preguntamos en una ocasión... Y esta decidido: CON GUION. Bueno, después de toda esta tanda de cagadas varias, solo me queda decir ADIOS, y esperemos que sea un "adiós" y no un "hasta luego" puesto que no me gustaria tener que volver a escribir toda una sección dedicada a los herrores del número anterior. Solo me queda decir que, en mi posición de Director de la publicación, no hagáis mas faltas de esta magnitud u os quedais sin cenar y ya no os dejare el moonsound nunca más.

Que la fuerza os acompañe.

Mr -DOP-

EL EROTISMO EN EL MSX

Sobretodo en la segunda generación de nuestros queridos aparatos existen infinidad de programas con carácter erótico e incluso más que eróticos. En este reportaje quiero hacer un repaso de todos aquellos juegos que poseen esta índole, puesto que la mayoría son de una calidad extrema.

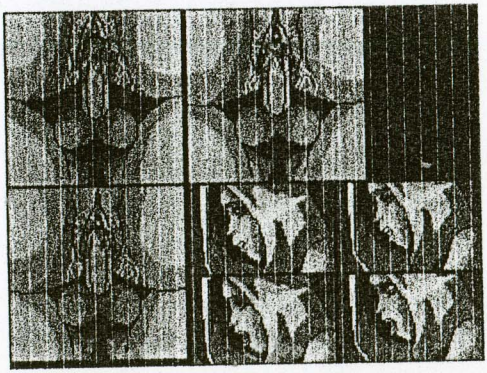
La verdad es que resulta muy difícil (por no decir imposible) hablar de este tema sin hacer una clara referencia a la saga japonesa de los Peach up. Estoy convencido de que los juegos que se incluían en esta diskmagazine japonesa hicieron (o hacen) pasar momentos inolvidables a todos los que jugaron. Y esto no se debe solo al carácter erótico claramente visible en estos programas (ni mucho menos) sinó que más bien es por la altísima calidad de los Peach up. Solo con ver los gráficos uno se da cuenta de los excelentes dibujantes que trabajaron para nuestro estándar. Además las músicas (aunque algo parecidas entre sí) eran de una calidad intachable, siendo al mismo tiempo compatibles con PSG y MSX MUSIC algo que yo agradecía muchísimo cuando tenía el 8250 sin FM.

Los juegos que os recomiendo de esta saga nipona son Mirror Maze, Don 3 y el fabuloso Excelent (lástima que no sea muy largo), aunque resulta imposible no mencionar todas las maravillas que Peach up nos ofreció desde el número 3 hasta los Sumary Disk 1 y 2. Que yo sepa los volúmenes 1 y 2 jamás llegaron a nuestras fronteras la cual cosa resulta una lástima, puesto que a más de uno (yo incluido) le gustaría poseer la colección al completo. Si alguien pudiera confirmarme que estoy equivocado y que estos volúmenes existen en España.... ¡Que no lo dude! y sobretodo que se ponga en contacto con MOAI -TECH. También cabe destacar que de la mano de Teo López circulan desde hace tiempo algunas traducciones al castellano de sta

saga, estoy hablando de juegos como **Sanatorium of Romance** o **Outher Limits** (que viene a ser una especie de Doom a lo primitivo). Y para finalizar con los Peach up cabe añadir el típico comentario moral. Alguien me dijo una vez cuando estuvo en mi casa jugando con estos juegos que le parecía que se trataba a la mujer como a una especie de objeto. Cuando yo le pregunte que porqué, el me respondió: "Porqué cada vez que te pasas una fase se enseña una imágen de una chica desnuda... ¿Que pasa? que son como una especie de trofeo?. La verdad es que esto me hizo pensar un poco pero no tardé en darme cuenta de que esto no era más que una chorrada. Sencillamente son juegos divertidos con gráficos simpáticos de chicas y chicos desnudos que más bien te hacen pasar un momento agradable en un mundo lleno de Tabúes estúpidos como los que este amigo me señaló.

Por otra parte están los **Pink sox,** bastante similares a los Peach up pero quizás algo mejorados técnicamente... Pero a mi forma de ver: ni la mitad de divertidos. Uno de los errores que cometió este grupo nipón ante **Momonoki House** fue el de no incluir músicas en PSG, lo cual resultaba algo angustiante para los que no poseían FM. También de esta casa existen traducciones como por ejemplo la del **Gun cannon**, aunque este AVG formado por 3 discos no me hizo pasar los electrizantes momentos que me ofreció el Sanatorium of Romance en castellano (Teo a ver si te animas y traduces la segunda parte).

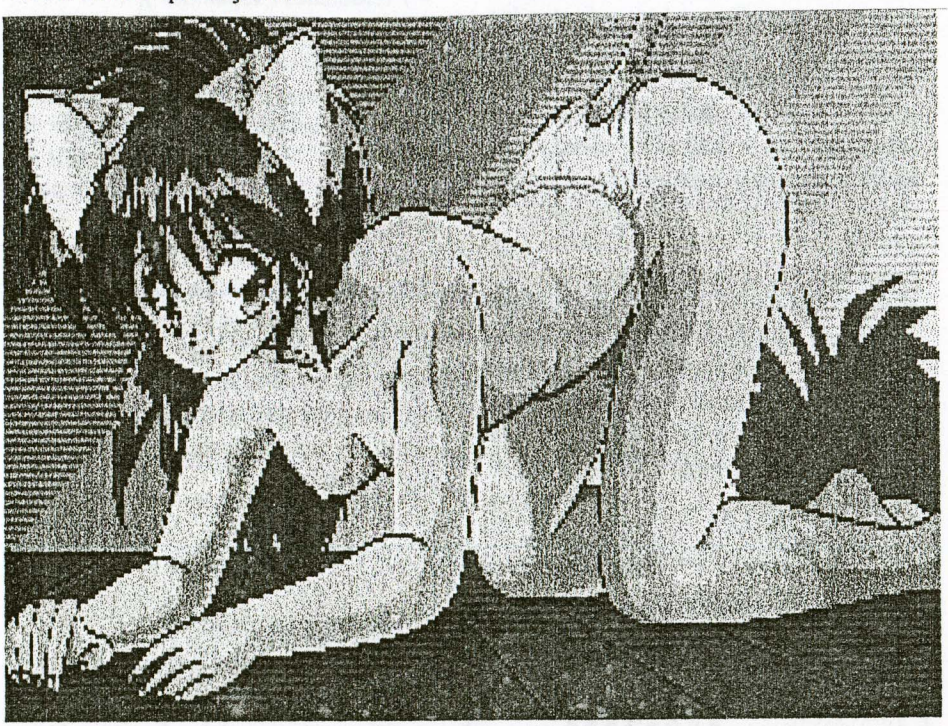
Por otra parte podría comentar algunos programas eróticos o pornográficos que yo poseo (aunque seguro que existen muchisimos más que yo desconozco) como por ejemplo el Jap-Jump (más utre no se puede) o la **Porno Demo** holandesa



(patética) entre otros, pero estoy convencido de que quien los conozca entenderá por que no vale la pena comentar estos programas.
Por último solo me queda hablar de algo ya más actual.... **KAI MAGAZINE.**
Oh dios! Si hay alguien que a demostrado lo potente que puede llegar a ser el Basic Kun ese es Keneth. Maravillas como el **LILO** o el **NO NAME** nos han hecho reír a todos con el erotismo paranoico existente en la mayoría de sus producciones (en especial el LILO). Si alguien no posee estas fabulosas producciones españolas, no se a que espera puesto que los precios son bajísimos y el producto es impecable (sobretodo el NO NAME). Haced vuestro pedido ¡ya!
En fin... poca cosa más me queda que decir acerca del erotismo en nuestro sistema, como bien entenderéis podría extender el comentario mucho más. Pero el espacio en la revista es limitado y creo que ya he cumplido con el artículo. Así pues pongo el punto final y espero de todo corazón que os hayáis divertido.

-DOP-

PD: Y para el próximo número estoy preparando un reportage acerca de los Juegos de Naves, así que si alguien quiere aportar alguna colaboración para su realización, ya sabe a escribir que es jerundio...



Sugerente imagen extraida de un famoso jueguecillo incluido en la saga PEACH UP.

100% HARDWARE

Hola a todos, ya estoy otra vez con vosotros. Como podéis ver este número viene cargadito de montajes para deleite de los MSXeros amantes del soldador caliente. A ver si alguien se anima a colaborar y nos manda algo interesante, porque no he recibido ninguna colaboración por el momento, snff. En fin, yo no me rindo, así que adelante...

Adaptación de mandos de Nintendo

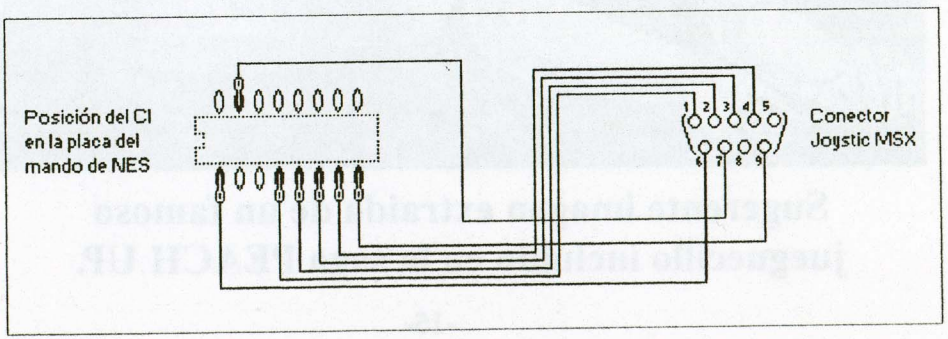
En el número pasado pudisteis ver como se adaptan los mandos de Sega , en este número también hablaré de mandos, pero esta voy a explicar cómo adaptar los mandos de la consola Nintendo (la de 8 bits) para poder usarlos en nuestro MSX. Todos los materiales se pueden conseguir en cualquier tienda de electrónica a muy bajo precio, menos el mando que lo tendreis que comprar en una tienda de 2ª mano o en un rastro y como siempre los que no os atrevais con el soldador me lo podeis mandar y yo mismo por un precio de risa, os lo adapto (Lo minimo para cubrir los gastos del material y la voluntad). Aunque ahora tengo unos pocos ya adaptados para vender. Mirar la página de anuncios si estais interesados.

Material Necesario:

- Un mando de Nintendo
- Un conector SUB-D de 9 p. hembra
- Soldador y estaño.
- Uno o 2 metros de cable de 8 hilos. (Si lo encuentras de 7 hilos, mejor.)
- Desoldador o maya para desestañar .
- 7 terminales (espadines).

Realización:

Coge el mando y quítale los tornillos, corta los cables de su interior por los terminales. Verás que en el interior del mando, en la placa de circuito impreso hay un integrado de 16 patas, lo tienes que desoldar. Luego pela los ocho hilos del cable y estáñalos bien, solda los espadines en los agujeros donde iba el integrado y a cada espadín le soldas un cable tal y como te indico en el dibujo Luego sólo queda soldar cada pin del conector a su respectivo hilo y ¡ala, a disfrutarlo!.



Disketeras de PC en MSX
(1 parte de 2)

No hace mucho tiempo, estaba yo con mi MSX cuando... RRRRRRRRRAKK!!!, un ruido espantoso sonó dentro de la disketera. Así que no me quedó más remedio que poner una disketera de PC.

Fuí a la tienda de PC's que hay en la esquina y compré una disquetera por unas 1500 pts. Lo primero que noté, es que la disketera del MSX es un poco mas grande, pero bueno, dudo que pudiera encontrar otra del mismo tamaño. Acto seguido abrí mi NMS8250, le quité la disquetera estropeada y coloqué la del PC metí un disco, hice un "files" pero lo único que obtuve fue un "Disk offline". Ya me imaginaba que tendría que hacer un par de modificaciones, os cuento:

LOS JUMPERS (O PUENTES)

En mi caso, la disketera era marca SONY y sólo tiene un jumper con tres posiciones, tuve que cambiar la posición del jumper como venia de fábrica y hacer un puente (luego lo explico).

Si la disquetera que compras no tiene jumpers (no creo) prueba a hacerle el puente en le cable (mas abajo lo explico).

Si por el contrario, tu disketera tiene varios jumpers te propongo que antes de hacerle el puente en el cable prueba todas la combinaciones posibles.

EL PUENTE EN EL CABLE

Mi teoría es que las señales de la patilla 34 del conector del las disketeras de los MSX corresponde con la señal _READY, esta señal le indica al MSX, que la disquetera ya tiene la velocidad suficiente para empezar a leer en ella. Y en cambio la pata 34 del conector de la disketera de los PCs es la señal CHNDSK que sirve para indicar el cambio de disco. Por lo que las dos señales son totalmente incompatibles.

SOLUCIÓN

Pues muy fácil, digamos que engañamos al MSX haciéndole creer que la disketera está preparada para funcionar, esto se consigue dejando a nivel bajo la señal _READY de la disketera, osea, cortando los cables de la disketera nº33 y 34, y conectándolos entre si. El cable nº33 es la masa (GND) connectandolo al nº34 conseguimos poner la señal _READY a nivel bajo y así se consigue que funcione correctamente.

EL PROBLEMA DE ÚLTIMA HORA

Ten en cuenta, que la nueva disketera es capaz de detectar si un disco es de 1,44 M (PC) (fijaos que tienen un agujero en la parte inferior derecha o superior derecha, según se mire) y si meteis uno de estos discos, aunque este formateado a 720 k (MSX) no funcionará.

SOLUCIÓN (II).

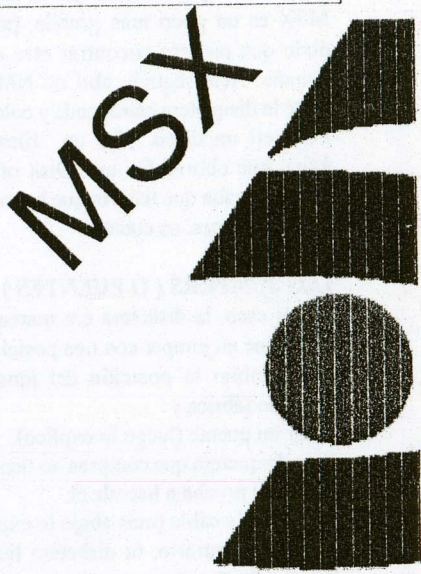
Por el momento esto lo solucionarás tapando el agujero por las dos caras con un trozo de cinta adesiva, depende de la disketera, el disco no funcionará si la cinta adhesiva es transparente a si que usa una de esas de colores.

Rafa Bollero

En las diqueteras de PC adapatadas debemos tapar el orificio indicado en la ilustración.

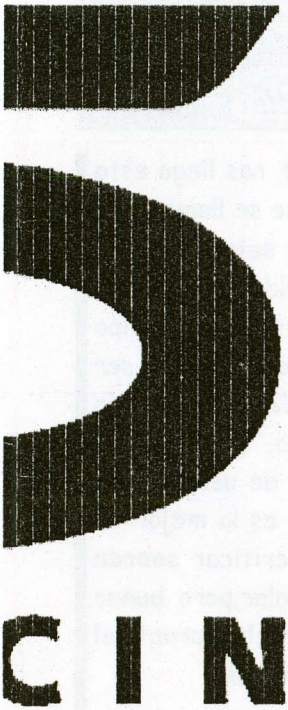
El MSX en Tele5

Bueno, pues ya estoy aquí de nuevo para intentar exponer un par de ideas. En esta ocasión mi artículo va a tratar de algo que de seguro interesará a más de un usuario. Pues veréis, resulta que hace poco mi amigo Rafa Bollero (conocido por su sección 100% hardware), me dijo que le estaban llamando algunas personas interesadas en vender y comprar cosas del MSX (y mayoritariamente cartuchos). Yo me supuse que habría puesto algún anuncio en la hnostar, en Internet o algo así... Menuda fue mi sorpresa cuando me dijo que las personas que le habían llamado no tenían ni idea de que existía este mundillo de MSXeros, ¿entonces has puesto un anuncio en el periódico comarcal?, ¡no!, porque la gente que le llamaba era de distintos puntos de España (Sevilla, Santander etc...)... ¿Y entonces?... Nada más y nada menos que un anuncio en el teletexto de tele-5. Me di cuenta que era una buena idea, así pues no lo pensé más y le di una ojeada al teletexto. Por si a alguien le interesa le diré que la página que tienen que visitar en el caso de querer poner un anuncio es la 600 y recibe el nombre de "mercadillo". ¿Pero esto de que me va a servir?, pues veréis, yo personalmente e puesto un anuncio y la cosa funciona de perlas, creo que son varias las ventajas que podéis sacarle a estos anuncios. La primera es que hay mucho "primo" por ahí y se lo venden todo sin mostrar ningún tipo de interés.... Allá ellos con sus Pestiums y sus mierdows 95, pero bueno, el caso es que se pueden obtener cartuchos interesantes (yo conseguí un Guardics, un Némesis, un Penguin Adventure, un King´s Valley 2 y 8



revistas MSX-club por tan solo 2000 pts, y lo mejor fue que el tío estaba muy contento por haber encontrado a alguien tan capullo como para comprar todo ese "material inútil"... ¡Ja,ja,ja!¡Menudo "primo" estaba hecho el mendas!). Por otra parte (y creo que mucho más importante) hay gente que llama sorprendida porqué ya no creía encontrar

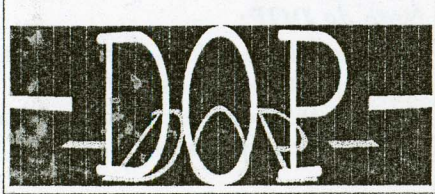
nada para su pobrecito ordenador..¡Imaginaos que sorpresa! el enterarse de que existen un montón de publicaciones como nuestra reina madre hnostar, la divertida SD-MESXES, la siempre conservadora y fiel LEHENAK , la NUEVA REVISTA MOAI-TECH MAGAZINE o Diskmagazines de la talla de Eurolink, Future disk y tantas otras. Eso sin mencionar las maravillas que todos conocemos como Moonsounds,

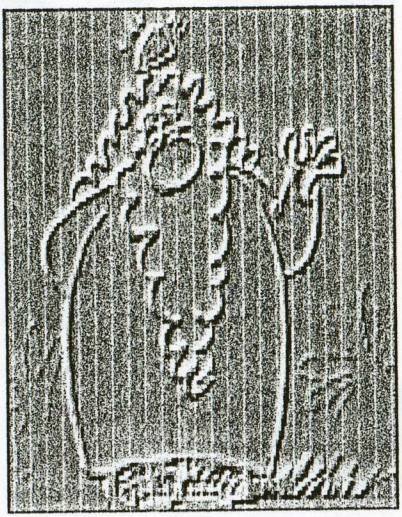


CINCO

GFX9000, Unidades ZIP, discos duros, CD ROMS y demás. ¡Pues si!, más de un usuario me a llamado ya mostrando un verdadero interés por el sistema y quedándose maravillado. Como anécdota cabe destacar que hubo un señor que me dijo textualmente: "Yo me iba a comprar un PC, pero creo que con todo lo que me estás diciendo me vuelvo a pasar al MSX"

y por supuesto no tardó en pedirse el último número de la hnostar para ponerse al día. Esto es genial, en lo que va de año ya son más de 5 personas que, gracias a mis anuncios, han vuelto al MSX más contentos que unas pascuas y que incluso se han dado un paseo por el encuentro de MSX en Barcelona. Entonces pensar un poco... si yo sólo e conseguido "rescatar" a más de 5 usuarios, imaginaos lo que supondría si cada uno de nosotros pusiera anuncios en periódicos de todos los puntos del país, en los teletextos, en revistas comerciales o en lo que se os ocurra... la tirada de revistas como la hnostar podría aumentar considerablemente y por lo tanto disminuir el precio. Hay gente que está descolgada del sistema y que posiblémente querrían ser usuarios y pasar de ver como a su MSX le devora el polvo y las telarañas y esto no es ninguna fantasía, puesto que en tan solo tres días que mi anuncio a estado en el teletexto de tele-5 me han llamado unas 7 personas intentando vender cosas para mi ordenador (algunas de ellas bastante interesantes como un NEMESIS 2 por 500 pts), pero lo más importante, me han llamado 3 personas interesadas en adquirir software, hardware y todo lo que sea para sus MSX2... Y esto es algo importante para que poco a poco el número de usuarios españoles vaya aumentando y no disminuyendo. Sólo me queda decir que... ¡Animaos!, coged el teléfono y liaos a poner anuncios en el teletexto, en los periódicos, en las revistas, etc... Lo digo por experiencia...





De la mano de Victor Martinez y david madurga(Trunks), nos llega esta demo gráfica, de un juego erótico de PC y compatibles, que se llama ¡Ring Out!, las imágenes son de mucha calidad, y estan bien seleccionadas, dejando entrever la historia del juego, aunque en mi humilde opinión (que seguro que a todos os interesa mucho) no hay mucha historia en este tipo de juegos. Las imágenes de la presente demo gráfica són idoneas para ser ajecutadas atraves del Screen 5 de nuestro querido MSX2, ya que están realizadas en una paleta de 15 colores, por lo que es idóneo.

Esta demo fue presentada en la decimotercera Reunión de usuarios de MSX en Barcelona, y su precio era de 200pts, creo que es lo mejor de todo, aparte de la calidad, personalmente y no es por criticar **sobran demos de estas**, ya que para mi no tienen demasiado valor,pero bueno tampoco esta demas tenerlas.Espero con impaciencia que acabes pronto el programa para internet, Trunks y ter dejes de Demos de estas.

Julio Gracia

Nota de RAF :

No todos opinamos lo mismo sobre esta demo a mi me gusto bastante, menos la imagen esa del puto gordo en bolas...

Nota de DOP:

A mi también me moló, y ademas piensa que es mejor que sobre que no que falte...¡¡¡¡TOOOOOMAAAA!!!!

Y para finalizar creo que a esta demo no le hubiese venido mal un par de musiquillas (aunque fueran "prestadas").

Tu opinión también cuenta...

EL PODER ETERNO DEL MSX

No puedo escribir,estoy ahora mismo alucinando,el Beneath The remains de Sepultura,me esta poniendo a tope,este es el mejor disco de tralla en la historia de la ca¤a...con permiso del Reign inBlood de Slayer,y que cojones tiene que ver esto con el MSX?.Nada,solo es otra manera de empezar un arti-culo,(si leyera estola novia del Koske Hoen o como se llame,lo siento chato no me acu erdo de tu nombre,me comprenderia en estos momentos de goce solitario),bueno lo que quiero contar es mi opinión,sobre crisis ytodo eso que siempre sale en algún Fanzine Msxsero.Siempre desde que empece con esto del MSX he estado leyendo artículos sobre gente,que dice que el msx esta m s acabado que las maracas de Machin,o que tiene mas vidas que un gato,no voy a ponerme a discutir sobretodo eso,creo que única y exclusivamente depende de nosotros mismos,(o si voy a escribir?).Lo único que esta claro,es que si no nos,
bueno,por que yo si que lo estoy,si no se conciencia m s de un usuario seguiremos estando de crisis in eternium.Por que mierda osconsiderais usuarios de MSX m s de uno,si luego no hacéis nada porel?,os creeis que por que tengáis un MSX ya lo sois?,no digo que haya que comprarlo todo,eso esta al alcance monetario de cada uno
de nosotros y cada uno hace con su dinero lo que le da la gana,peropor que/hhtp.□L□T2wrwecabhijoqwq@(frase censurada),no os acercais a nuestro lado?.Muy súper sencillo,por que entonces todo seria perfecto,y eso es imposible hoy en día en nuestra society.Creo que ya nos sobra el poner artículos de este estilo en nuestros Fanzines,todos somos,(vamos la mayoría)usuario/a/s m s que grandecitos para saber de que va el tema y lo que esta bien y mal,yo no soy ningún predicador ni vendo consejos,pero creo que ya esta bien de tanta tontería,yo se perfectamente en el bando que me encuentro y seguiré luchando infinitamente,los de mi"bando".me entendéis perfectamente.

El MSX tiene una única y simple definici¢n,es eterno,y como lo eterno perdurara siempre en el recuerdo,nosotros somos como sus guerreros inmortales,y como tales,solo se nos podra borrar su recuerdocortandonos la cabeza,el MSX es la espada de Excalibur,llena de poderes que intenta unirnos,pero unos cuantos codiciosos llevados por..bueno,por eso,intentan destruir nuestro universo magico,ese
universo permanecera eternamente en nosotros,este MSX de los cojones es la hostia.Mi vida esta por encima de el,pero mientras pueda me quedare atrapado en este plano etereo,y cuando me vaya,lo hare en la mayor de las satisfacciones por el deber cumplido.Haya cada
uno con sus
remordimientos.MSXMSXMSXMSXMSXMSXMSXMSXMSXMSMMSXSMXSSX
MSXMSSSMSXMSXM.AGUR,ADEU,ADIOS,GOOD BYE,SAYONARA.
(Por favor que nadie llore,España va

bien)

Julio Gracia ataca de nuevo...
Nota de RAF: LSD?????

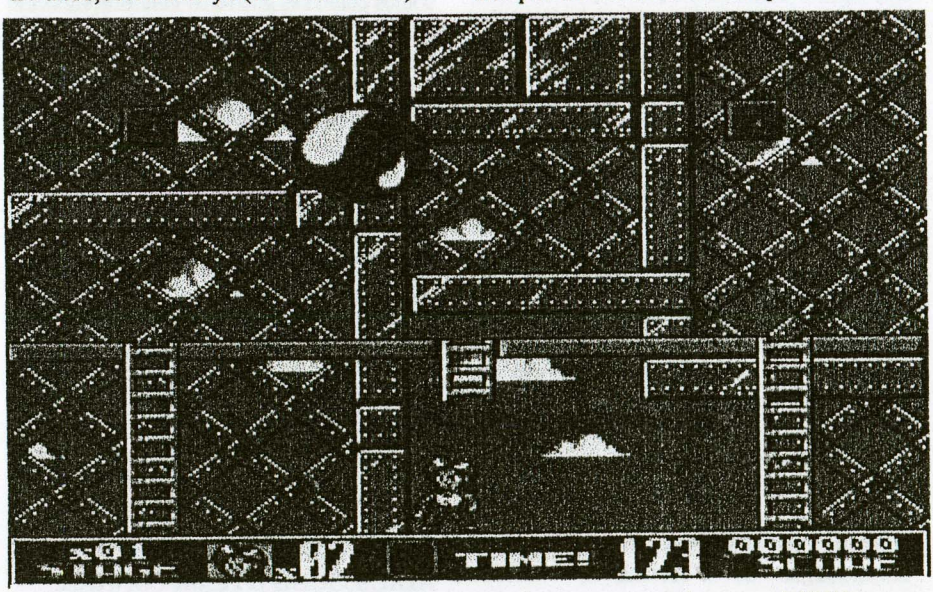
A continuación otra favulosa opinión de nuestro mesias Julio...

EXPEDIENTE No xxxx
CASO:BOSS
LUGAR DE NACIMIENTO:Castillo de Popolɸn
LUGAR DE RESIDENCIA:Sta Coloma de Gramanet/Barcelona
FECHA DE NACIMIENTO:DIA 51
TRABAJO:Subdirector,de las empresas Moai-Tech.
AFICIONES:Futbol(Barça),Musica(90 %),MSX(91%),Mujeres(99%),Si eres sincera,cariñosa,tienes mis mismas aficiones y tienes entre 18 y 28 años,escribeme ya.(!!Va en serio!!)

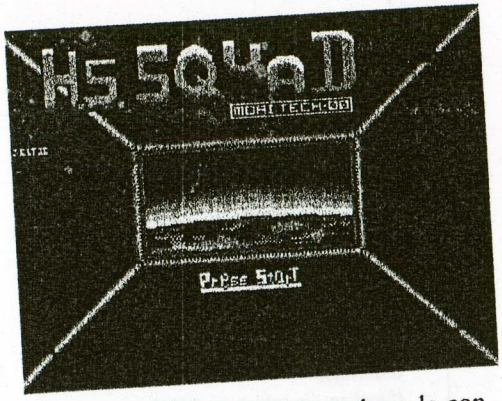
For Contact:Julio Gracia Paris
C/Sicilia 95 Ent1a/Sta Coloma de Gramanet/Barcelona
CP 08921

!!Alert!!:Mido 1,70,soy mu fuete,pelo rubio y tengo un coche que no estropeara nuestra historia de amor.Tengo 24 años y trabajo fijo.

Hola a todos,como ya me conoceis voy a explicar un poquillo eso demistoriaconelemeeseequis(saludos secta)Bien mi viaje por el mundo de la informatica asi resumiendo un poco enpece en tercero, de k.g.b,al hacer unas clasecillas con el spektrum zx,despues siguio el ax,y ahora tengo el citroen Saxo,mu potito.Me acuerdo que un promo mio tenia un +2,dios y pensar que me moria de ganas por ir a jugar a su casa,menos mal que alla por el 86,conoci el msx,a traves dun hermasno mio que compro en Andorra un Philips NMS

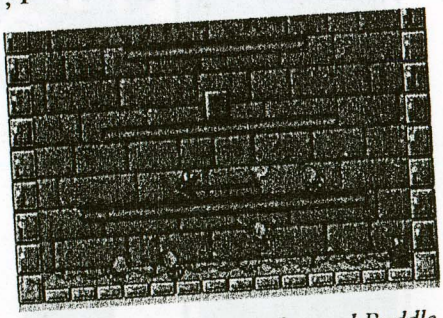


Entrañable imagen del KPI BALL, un juego muy potito para MSX2.



8220 MSX2,yo alucinaba mucho solo con los juegos de cinta,ese orde
nador me encandilaba,pero no habia manera de hacerme con el,un dia
que queria jugar al roller-bar,me equivoque conectando la salida
de antesna en la de cassete quemando algunos circuitos.Por suerte
el ordenador fue reparado y aun sigue dando marcha,ahora tengo un
2+,zip,Moonsound,Hbv1,y varias cosas mas,arrrggghhh!,la emoci¢n me
ahoga,el msx es el mejor sistema del planeta es cierto que para
trabajos serios se queda un poco corto,pero bueno cada ordenador
lo suyo y aun asi para ser un ordenador domestico lo estamos exp
rimiendo bastante bien.Tampoco es un ordenador perfecto pero roza
la perfecci¢n.Os acordais de aquellos primeros tiempos,jugando al
galaga,el Abu Simbel,haciendo las primeras chapucillas en basic.
Como pasa el tiempo y aqui seguimos un nutrido grupo de
aficionados a este sistema curioso,que yo clasificaria de
expediente x,jamas crei que llegaria tan lejos con el msx,pero no
todo es color de rosa,el msx es como una persona,tiene sus rachas
de furor,sus decaidas,rachas estables,ahora creo que hemos entrado
en un punto de estabilidad que va aumentando,pero ojo,no nos
podemos descuidad,porque a la minima puede volver a recaer.La rece
ta que es bien sencilla,deberia tenerla casi todo el mundo
asumida.No copiar,o al menos en su defecto lo imprescindible,no fotocopiar
que esto es casi mas duro.Ayudar en lo posible,de usuarios de boca hay
muchos,preferiria que hubiesemos 10000 antes que 30000 y mal
avenidos, pero esto pasa en todos los rincones de la tierra y con todo.Estoy
con un ordenador que ya esta en su decimo aniversario,tal vez pronto me
despida de el,pero sera para
ponerme al frente de otro un poco mas joven, ¿lo adivinais?.
Me gustaria recalcar algunas cosas que me han decepcionado un poco en el
mundo del msx(Emerald Dragon dieci...y una mierda),pero noquiero
irme de la olla,y estar aqui pegandome la parrafada padre, por que nuestras
historias son bastantes similares.
Larga vida al MSX.

Nota de RAF:
Oye Julio, seguro que no tomas drogas ;-P



Analogy sigue trabajando en el Puddle land, un juego al estilo Tumble Pop... Juego muy bueno por cierto...

Estoy interesado en adquirir (si es posible)la segund aparte del metal Gear Solid Snake en cartucho con caja y manuales originales. pagaria bien.

Interesados ponerse en contacto con Xavier Massegu en telefono : 939333333 (móbil y no es coña).

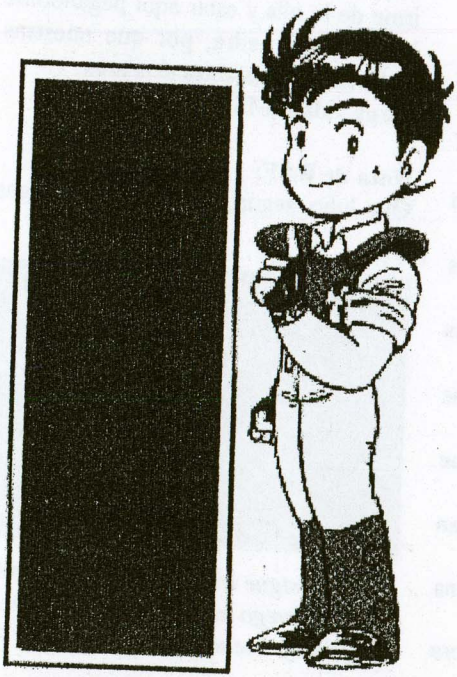
Vendo joystics de consolas adaptados a MSX, funcionan en todos los MSX.

Mandos de Nintendo (o NASA) a 1000ptas
Mando de Mega Drive por infrarrojos
(funciona sin cable) por 3500ptas.
Mando de Sega Master System por 750ptas.
Tambien convierto cualquier mando de consola o ordenador a MSX 100% compatible.(Consultar precios).

Contactar con:

Rafa Bollero
Apartado 1146 de Mataró C.P.08300

Vendo,Compro,intercambio cartuchos para MSX o MSX2. Especialmente interesado en los de Konami y Compile. Además vendo monitor en fosforo verde por 3.000 Interesados enviar e-mail a: dopico@ctv.es



Princess Maker en Castellano, con caja manual y etiquetas a todo color al increible precio de 2000ptas

Teo López del Castillo
C/Juan de Peguera, 91 2º2ª
08026 Barcelona
Nueva cuenta corriente
Caja Postal número:28-15.555.744

Se ofrece grafista para hechar un cable en futuros juegos MSX. Si a laguien le interesa que ponga en contacto conmigo:

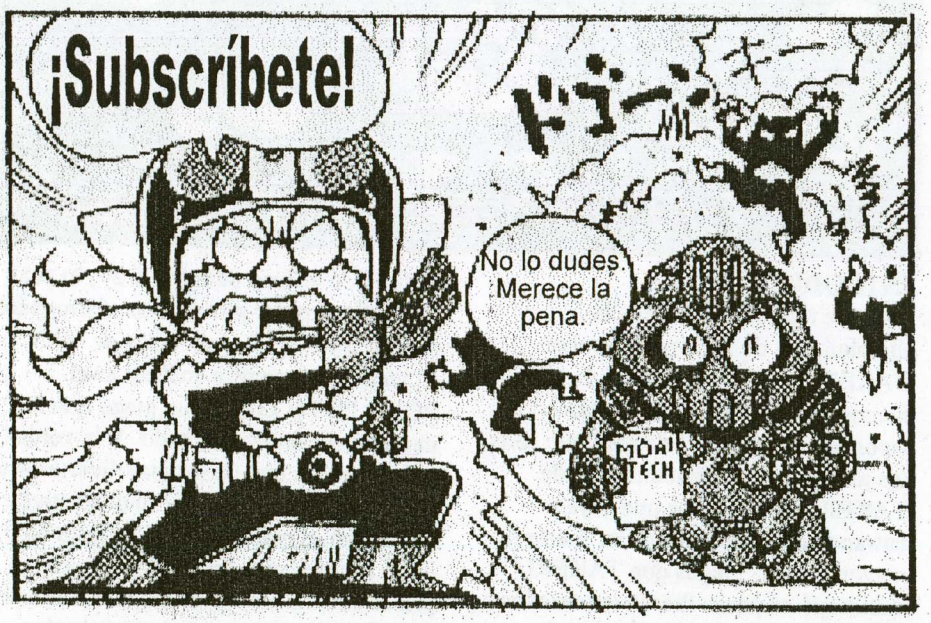
Paco Santos Rmirez
c/Olger nº1 ATICO 2ª
08914 Badalona BARCELONA
Tel: 933882916

Compro cartuchos SD Snatcher y Parodius. Ademas intercambio algunos cartuchos:

Paco Vera
tel. 937834858

Vendo cartuchos de MSX y MSX2. ademas ando como loco buscando un FM-PACK, a ser posible baratito.

David Casanovas
tel. 937963910



Si quieres recibir todos y cada uno de los futuros números de MOAI-TECH... No lo dudes más... llamanos y hablaremos.

POYO POYO LIFE 3

INTRODUCCION

Ya hace más de un año que la distribuidora de software japonesa TAKERU cerró sus puertas. Aunque hemos savido que una asociación japonesa se encargará de distribuir tods los juegos que estaban en mano de TAKERU (y todos los que vayan entrando en el catalogo). Por suerte la mayoria de los juegos que TAKERU distribuyó en japón fueron importados a España gracias a los muchachos de HNOSTAR. Nosotros adquirimos en su día muchos de estos juegos que son desconocidos para una gran mayoria de usuarios españoles. La variedad de programas es inmensa y, además, podemos encotrar mucho software para Turbo-R e incluso para MSX 2+, lo cual no deberian pasar por alto los afortunados propietarios de estos modelos de MSX. El juego que vamos a analizar es el POYO POYO LIFE 3, un juego que fue muy brevemente comentado. Y la verdad es que este es uno de los mas divertidos y (aunque algo complicado) muy adictivo. La verdad es que al principio cuesta un poco hacerse con el control y uno se pierde con mucha facilidad, pero con este artículo seguro que os animais a hechar unas partiditas e incluso hacer vuestro pedido de un juego al más puro estilo japones.

EL JUEGO

PASTEL HOPE es una de las casas

japonesas que más titulos tiene (o tenía) dentro del catalogo de TAKERU. Sus juegos siguen un estilo y una dinámica muy parecidos entre si. Destacan principalmente por poseer gráficos símpaticos y con un excelente colorido, y unas músicas FM-PAC de esas que sólo los japoneses saben realizar. Además se centran mucho en el estilo de "juego de mesa", aunque eso sí muy originales y diseñando unas reglas de juego muy ingeniosas y enrevesadas (aunque le pillas el truco facilmente). En lo que se refiere a las especificaciones técnicas que nadie se preocupe, este juego solo requiere MSX2 con 128 Kb de RAM, un FM-PAC y muchas ganas de pasarlo bien. Otro de los puntos fuertes es la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores (aunque lo ideal es jugar dos personas porque cuando juegan 3 o 4 los turnos se pueden hacer un pelín largos). Y lo más importante: el objetivo del juego es ganar puntos, y esto se obtiene aniquilando a los puyos rivales.

¡EMPIEZA LA DIVERSIÓN!

Cuando hemos cargado el diskette (después de aparecer una serie de mensajes y graficos) nos aparece una entrñable pantalla de presentación con un potente colorido y que, además podemos mover con la ayuda de los cursores para ajustar la imagen del monitor o TV. Tras pulsar la barra del teclado o el botón del CONTROL PAD nos aparece otra bonita imagen con las opciones del juego que elegiremos con los cursores. Estas son:

1 2 3 4 players= Para elegir el número de jugadores

1 2 3 4 Stage= Para escoger los diferentes escenarios donde se desarrolla la batalla. Además el nivel de dificultad se incrementa según el nivel, osea que 1 es facil (más bien, muy fácil) y 4 es dificil (aunque no demasiado).

30 50 70 99 turns= Para modificar la duración de la partida escogiendo el número de turnos (que por cierto no són turnos individuales, si no colectivos).

Y por último empezaremos a jugar pulsando la barra.

Cabe destacar que todas y cada una de las 4 fases mantienen un buen nivel gráfico y, aunque sus colores son extremadamente llamativos y vivos, no cansan la vista en absoluto, todo un espectaculo que recuerdan a aquellos gráficos de COMPILE tan espectaculares.

Cuando finalizamos una partida nos aparece un "RANKING" que nos indica la posiciones de los cuatro equipos señalando el ganador absoluto y a los 3 perdedores.

Todo ello decorado con unas encantadoras melodias FM y unos curiosos efectos de sonidos realizados en PSG.

NORMAS PARA JUGAR

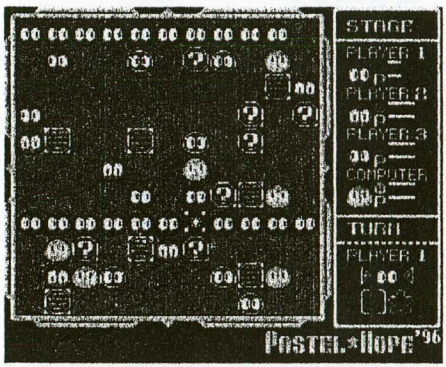
Si jugamos solos el equipo correspondiente al player 1 es el rojo. El objetivo es ganar el máximo de puntos antes de que se agoten los turnos. Pero para ganar puntos (que se obtienen mediante la eliminación de puyos rivales) necesitaremos construirnos un buen ejercito y, sobre todo, bien situado en el tablero.

Que debemos hacer cuando es nuestro turno?.

En primer lugar nos aparecera una mano que podremos mover por todos lo rincones del escenario y las opciones que tenemos són.

PULSANDO ESPACIO: Para seleccionar al puyo que queramos que actue, de hecho sólo podremos escojer a puyos de nuestro propio

equipo, por lo que si pulsamos la barra en una casilla donde se encuentre un puyo adversario (de otro color), un bloque de ladrillos, un interrogante o simplemente vacio, no ocurrirá nada.
PULSANDO ENTER: Con esta tecla seleccionaremos una serie de funciones que pueden realizar nuestros soldados (nota de Yolanda: ¿Oye, pero el juego no se llama poyo poyo life 3?, ¿Entonces por que les llamas pUyos en lugar de pOyos?). Verás hermanita,

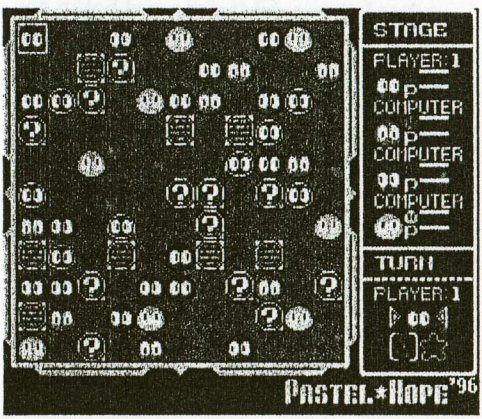


estos bichitos hicieron están claramente inspirados en los famosos "PUYOS" de COMPILE y además, POYO es un nombre muy feo.
Bueno, aclarado esto prosigo con las funciones que nos encontramos al pulsar el ENTER (o return).

MOVER VERTICALMENTE: Al seleccionar esta opción y aplicarla sobre uno de nuestros puyos pueden pasar 3 cosas.
- en el caso de no tener ningun puyo enemigo, ni ningún otro obstáculo nuestro soldado desaparecerá para multiplicarse por otros dos puyos que apareceran en la casillas contiguas de arriva y abajo.
-en el caso de tener un puyo (enemigo o amigo) en contacto con nosotros, este desaparecerá haciendo explotar a todos los que tenga a su lado siguiendo la columna vertical. Si por ejemplo tenemos a un puyo en la casilla de debajo y en la de arriva no hay nada, entonces destruiremos al puyo de debajo y desplazaremos a nuestro amigo hacia la casilla de abajo.
MOVER HORIZONTALMENTE: Exactamente lo mismo pero de derecha a izquierda.
LA ESTRELLA: Este es un movimiento especial. Si la seleccionamos se nos ilumina una estrella en nuestro panel de acciones y la pega es que PERDEMOS UN TURNO. Pero cuando llega nuestro siguiente turno (con la estrella ya seleccionada) podremos arrastrar a nuestro puyo hasta lugares antes inaccesibles con la ayuda de las otras dos opciones de movimiento... Esto va bien para acceder a los interrogantes que nos abastecen de Items que no darán numerosos poderes o para ganar posicion frente al enemigo. Aunque eso si, aquí hay que pensar antes de mover a uno de nuestros soldados, ya que este es más bien un juego de estrategia (que nadie se asuste, que es muy facil).

LOS ITEMS

Este es sin duda el punto fuerte del juego,



y el que le da más emoción al jugar (sobretodo cuando juegas contra otra persona).Al golpear los bloques que llevan un interrogante, estos nos ofrecen una serie de ayudas que son:

CARAMELO: Nos contruye toda una ilera de nuestros puyo, horizontal o vertical. Aunque esto es una gran ayuda, también es más facil de eliminar al estar situados en linea.

BOMBA: Elimina una columna (tanto de puyos como de interrogantes o bloques de ladrillos). Lo malo es que también se puede cargar a puyos de los nuestros.

CORAZON:Nos cambia de forma, pasando de ser un puyo redondo a un puyo cuadrado. La gran ventaja de tener la forma de cuadrado es que nuestros adversarios

necesitaran dos golpes para acabar con nosotros en lugar de uno. Asi somos más resistentes y damos un paso estrategico importante. Un cosejo: Centraos en multiplicad a estos soldados en lugar de multiplicar a los puyos redondos.

FLOR: ¡Todo un regalo!, destruye a unos cuantos puyos enemigos de todos los equipos al azar.

CALAVERA: ¡Toda una decepción!, destruye a unos cuantos puyos de nuestro propio equipo.

SETA GRIS: Mejor esperar a que te aparezca una seta verde.

SETA VERDE: Nos transforma nuestro puyo en un puyo gigante que ocupa por 9 puyos. Este espectaculas puyo puede ser destruido (por una bomba, por ejemplo) pero el espacio que no quede dañado quedara imbadido por puyos de nuestro propio equipo. ¡menuda ventaja!.

PLUMA: Este misterioso icono nos ayudará proporcionandonos unos cuantos puntos extras. De hecho este es el icono más útil, ya que en muchas ocasiones podremos vencer la partida gracias a una buena acumulación de puntos.

OTRAS ANOTACIONES.

-Uno de los inconvenientes de hacer una ilera es que se pueden destruir a los valiosos puyos cuadrados de tu mismo equipo.

-En caso de que un equipo se quede sin puyos, se activará el modo "SET" y entonces elegiremos donde aparecerá el único puyo que tenemos de reserva. ¡Elegid bien el sitio y tened mucho cuidado!. El modo "SET" es infinito y se activará siempre que lleguemos al extremo de perder a todos nuestros soldados.

-Aunque los equiipos que podemos elejir son cuatro (rojo, amarillo, verde y azul) existe un quinto equipo que es controlado por el ordenador aunque juguemos 4 personas a la vez... Estos puyos negros no suponen un gran peligro, más bien lo contrario puesto que al destruirlos algunos de ellos se convertiran en interrogantes (o bloques de ladrillos)... Aunque no os debeis fiar demasiado, puesto que en cuanto tengan la oportunidad acabaran con nuestros sufridos soldados y los interrogantes puedan ser...¡¡LA CALAVERA!!.

-Lo ideal es jugar a 30 turnos y en el escenario número 4 contra un amigo. También cabe destacar que cuando le toca tirar a los equipos controlados por el MSX estos realizan sus movimientos de forma rápida y clara, con lo que no te cansas de esperar a que el ordenador "piense" su proximo movimiento.

-Cabe destacar que este es un juego democrático 100% (?)... Me explico: En este juego, los equipos contrarios no van siempre a atacarte ati, sino que actuan de forma más "humana" y la mayoria de veces se pelean entre ellos como equipos enemigos que son. Este es un buen detalle que nos hace ver lo buenos que son los japoneses a la hora de hacer este tipo de juegos.

Y PARA ACABAR

Estamos, sin duda alguna, ante un buen juego. Entretenido para jugar contra la máquina o contra uno, dos o tres colegas. Y todo esto adornado con unos estupendos gráficos al más puro estílo Pastel Hope y una músicas deliciosas y que muy dificilmente llegan a cansar. Pero lo más destacable de este producto made in Japan es su tremenda adictividad y la "magia" que desprende, ya que (por lo menos a mí) me recuerda mucho a aquellos juegos japoneses que salian en la gloriosa época de los famosos DISK STATIONS de COMPILE.... Aunque en los tiempos que corren no nos podemos quejar, ya que juegos como por ejemplo el SONYC parecian de ciencia ficción por aqulla época...

Valoración

Gráficos: 5,5
Música:6,75
Adicción:8,1
FX:3,5

Lo mejor:

Jugar con un amigo.
La alegria de la musias amenizan bastante la partida, pese aser algo sencillas.

Lo peor:

Lo gráficos, aunque muy japoneses y correctos, son demasiado sencillos.
Cuesta un poco hacerte con el control,

Entrevista con... Ramón Ribas

Entrevista con... Ramón Ribas

1.-¿Como surgió la idea del EuroLink?¿La gente colabora?

La idea del EuroLink ya estaba en curso cuando estaba haciendo el TeleBasic. El TeleBasic en su tercer y ultimo numero ya tendía hacia lo que es ahora el EuroLink, pero el entonces programador de la revista y causante de que me entrampase en el invento, el Raúl Ramírez, decide pasar de todo. Entonces el Daniel Zorita, que ya colaboraba en TBS, y yo nos liamos la manta a la cabeza, acabamos el TeleBasic#3 y nos replanteamos que hacemos.

Entonces le presento el EuroLink. La idea básica es hacer una revista en disco, y en inglés -luego el Dani me obligaria a sacar una edición en castellano- que hablase de TODO lo que se hacia en Europa, con contenidos equlibrados (programación, utilidades, módem...) y currados al estilo BCN Disk (el día que le hagan un homenaje a Angel Cortés...), todo ello con un aspecto tipo Sunrise Magazine.

Por entonces, las revistas holandesas, las mejores en contenidos de la Época, sólo consideraban Holanda, y fuera de ella a I.O.D. y a una cosa que se llamaba MSX Handlergemeinschaft, y que luego se llamaría Sunrise Swiss. Cuando se hacia algo en plan internacional en inglés, el resultado era pobrillo en contenidos (Quasar, MSX-Engine) o muy de cara al producto nacional (Sunrise).

Lo cierto es que en su día ya me pareció una chorrada que aquí la gente se cerrase en banda con el made-in-Japan y me parecía otra que los holandeses y otros hicieran lo mismo pero con su producción nacional y además se conformasen con informaciones tan incompletas como las que recibían. Además, para los pocos que quedábamos, +para que darnos la espalda entre nosotros? Resumiendo, quería dar a conocer lo que se hace en el continente y dar nuevas perspectivas a lo que se puede hacer con el MSX (que aunque nos llenemos la boca de que el MSX puede hacer esto, eso y aquello, a la hora de la verdad casi que solo

JUGAMOS.)
La colaboración que obtengo...
Depende. Si espero que caiga del cielo suelo ir apañado. Si me acerco a la gente y digo: 'Ejem... Perdona, que me podrías hacer *.* para la revista?' entonces la efectividad se va al 50-60% de Éxito o así.

2.- Que otras actividades aparte de los encuentros de Barcelona desarrolla la AAM?
Pues son gran parte de sus miembros y sus aportaciones económicas los que tienen la culpa que haya aparecido el ACCNET, que es una de las ultimas oportunidades para los que quieran catar el mundo del módem en MSX. De lo que estén pensando en hacer ahora no se nada porque yo ya no pertenezco a la Asociación desde el febrero del 98, aunque seguiré colaborando, como en el 13 Encuentro, mientras pueda..
Albert Molina parece que esta haciendo la nueva web de la Asociación y que quiere dar espacio a la gente que todavía no tiene página, además de un boletín de noticias por Internet.

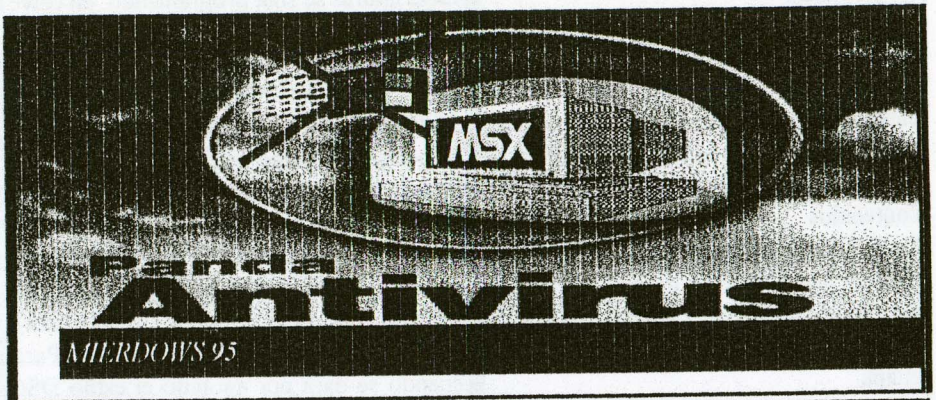
3.- Funcionan bien las ventas de EuroLink?
En España va tirando bien. En Japón también pero el distribuidor no suelta la pasta. Donde no va tan bien es en Holanda, entre otras cosas porque deben pensar que para revistas en disco ya tienen las suyas y que para que quieren otras.
También ocurre que lo del disco se ve como de segunda categoría. Prima el papel porque se ve más, aunque te cojas revistas extranjeras de las que no te enteras de casi nada. Y el Fastcopy va tan fino...

4.- Piensas en realizar subscripciones?
No voy a hacer subscripciones por una sencilla razón: no me gusta tener dinero de gente -muy- por adelantado. Tanto Daniel como yo estamos con estudios -yo en concreto estoy acabando- y a partir de ahí la cosa se complica.
Aparte que EuroLink nunca ha tenido regularidad porque no hemos podido dársela, yo interpreto que una subscripci¾n es un contrato. Te comprometes a hacer X números a cambio de la pasta del colega. Si pasase que tenemos que dejar de hacerla, es todo un problema averiguar que quiere la gente que hagamos con su dinero, si devolverlo, o meterlo en la subscripci¾n de otra revista, que la otra revista no ponga pegas...
Que me puede hacer cambiar de opini¾n? Una bronca gansa del Zorita.

5.- No crees que 1500 pesetas por el Be Bop Bout es algo caro? (Pentaro Odissey + caja + carátula + manual en cuatro idiomas= solo 500 pesetas más)

Por el precio que me dices deduzco que hablas del FIGHTER'S RAGNAROK y no del BE BOP BOUT, que por cierto en su día se vendió a 1000 pesetas. Me sorprende que comparéis el manual del Fighter's Ragnarok con el del Pentaro Odissey... Si tuviese que sacar el manual en cuatro idiomas y todo en un librito, tendria que pedir un crédito para sacar el juego. Aparte, que si del Be Bop o del Fighter's no tienes el manual, es que no puedes hacer nada.

Vayamos por partes. Con el Pentaro u otros ni entro ni salgo. De Éste en concreto, los autores hicieron tratos con Sunrise para la distribución y con Hnostar para los manuales y el resto y



que cuentan. Cada cual labra con los bueyes que tiene. Lo que si es cierto, es que tratar de buenas a primeras con Sunrise te permite aventurar determinados apoyos y niveles de ventas, y por tanto beneficios y así hacer ciertas 'locuras', mientras que cuando vas de 'Freelance' como yo, la cosa es más complicada.

Yo busco y traigo -siempre con el placer de los autores, NUNCA por la cara- juegos guapos o que puedan dar la talla, en vistas a venderlos en España y a encontrarles un distribuidor decente en Holanda. Yo busco traer todos los mejores juegos que estén a mi alcance a un precio razonable y no manuales de cinco estrellas.

No es oro todo lo que reluce. Te coges el coste unitario del juego, le descuentas la parte que toca a los autores (SIEMPRE el 50% o más del coste, y en ese aspecto cumplo escrupulosamente con lo estipulado), y queda un beneficio bruto. De ese beneficio no hay un duro neto hasta que se sufraguen los discos, las etiquetas y los manuales.

Y ahora, de la teoría a la práctica. Del Fighter's Ragnarok no sacaba un duro neto hasta vender la decimonovena o vigésima copias. En la pasada reunión se vendieron dieciséis copias. Se que acabará recuperando el dinero invertido, y que hasta "ganará" con el Fighter's Ragnarok, pero la cosa no va de eso. Lo que a mi me interesa es poder ofrecerle a los autores los mejores resultados, por que si yo gano algo con el FR, Delta-Z gana como poco cuatro veces más, y los autores contentos y con ganas de seguir distribuyendo en Europa, que es lo que de verdad persigo, que haya una inercia de los autores japoneses a exportar sus programas, cosa que ahora no se da.

Pero es que hay más. Pongo (en orden de menos a más) dinero, tiempo e ilusión en tirar adelante cada programa que distribuyo. Por las pelas no es problema: lo que sí es problema es con las morteradas de tiempo que pongo y de ilusión, ni te cuento... por lo que espero que a nadie le cabree que yo pueda ganar cuatro duros, que es lo que gano a la práctica.

Y si seguís creyendo que es caro y que hay gato encerrado, probar a comprarlo a los autores directamente (1200 yen, entre giros y mandangas 2000 y algo pesetas) o a Fony, que lo vende a 25 florines, si no me lo han dicho mal (2000 pelas). Te darán más o menos lo mismo, al menos con la edición nipona.

6.- Que opinas de las diskmagazines

holandesas?
La verdad es que de las que se hacen ahora, solo conozco el Future Disk.
Como Picture Disk tiene gracia y esta bastante currada. Ahora, como revista de información pienso que puede mejorar, al menos si traduciesen al completo los contenidos...
De MGF, llego tarde porque según he oído lo han dejado, y de las que espero ver algo es del Totally Chaos Interactive y Defender. Esta ultima dicen que es muy guapa.
Mis preferidas son las antiguas: el BCF, que en programación era cutre pero tenia mucha gracia, el Quasar, que fuí la primera en dar cancha a los extranjeros -aunque tenias que darles en bandeja la información- y el Sunrise Magazine. Y de lo que se hizo/hace por aquí: por aplastamiento, el BCN Disk y el MSX Intruder (papel): si queréis saber como hacer una gran revista a nivel de contenidos, habréis de ir a parar allá. El SD Mesxes porque son los únicos que realmente tienen algo que contar (el día que dejen de hacer el chorra y les de por tirar a barraca nos funden a todos) y el Hnostar en cuanto a maquetación es insuperable.

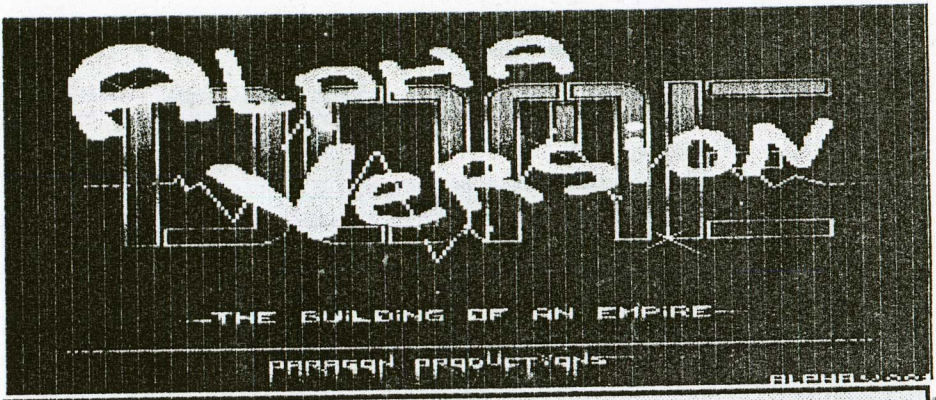
7-¿Y del Panorama MSX actual?
En España las cosas van saliendo muy despacio, en Holanda hace años que van a medio gas (o menos), en Italia hacen lo que pueden, Brasil... hay Brasil... y en Japón la mayoría de autores o hacen soft de dominio público (con calidad dominio público, no sí si me explico) o soft inexportable, y si hacen algo que pudiese funcionar aquí entonces no ven claro distribuirlo en Europa.

Pero de lo que más me fustra es que a estas alturas se siga programando en clave MSX2 - 64/128K RAM - FM, y-da-gracias-que-lo-puedas-instalar-en-disco-duro. Y el V9958? Y el Moonsound? Y el Z80H y R800? Y el Disco Duro-ZIP-MO? Y porque se sigue anclado en juegos de plataformas y puzzles? Os dais cuenta que el MatchDay2 tiene diez años? Y cuantos años llevamos sin un juego de basquet nuevo? Eso sin hablar de juegos de motos, rallies o F-1... Y el Robocop? Y el Gryzor? Y el Commando? Y los RPGs? Para cuando se dará por agotado el estilo DS6 pseudo-medieval? ¡Que al menos lo intenten remozar! (como el Moon Light Saga con el Xak) Y para cuando un procesador de textos? Y...? Lo que intento decir es hay muchas cosas que se podrían hacer y no se hacen y que la causa muchas veces no es túnica sinó de ganas.

Si preguntáis por longevidad, aquí llevamos sobre 10 años sin fabricantes ni apoyo comercial, y en Japón llevan unos cinco. Aunque el MSX se agotase en Europa en dos o tres años, no seria un drama. Ha durado más de lo que podía durar en estas circunstancias. Y si no, ahí están los despojos del Spectrum y Amstrad para recordarnos que hemos durado más que ellos, aunque para Microroña y miopes similares nuestra historia se acabase por el 87-88.
Suerte que lo que tenemos demuestra lo contrario.

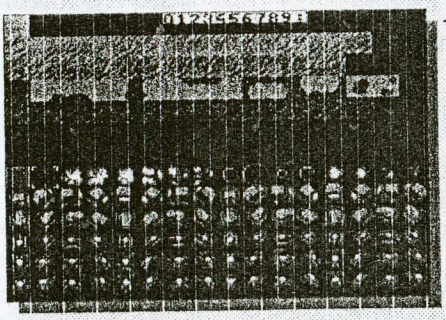
Ramón Ribas

Y el próximo número entrevistaremos a... Manuel Pazos.

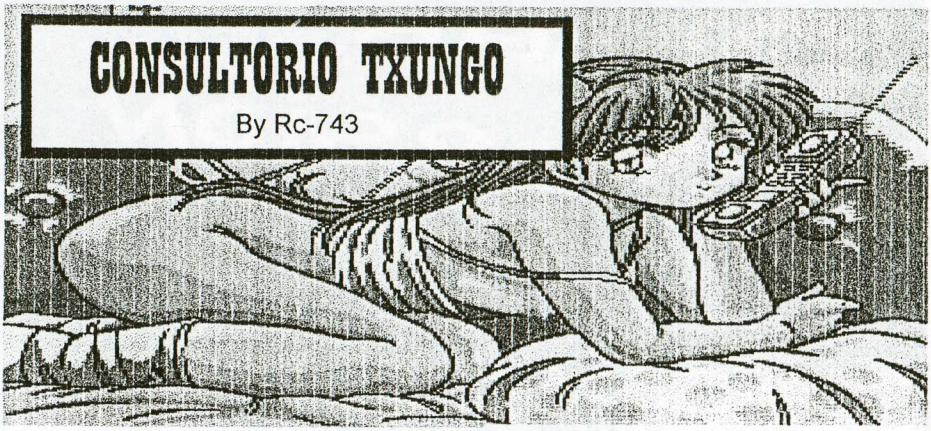


DOME
Lo nuevo de PARAGON.

Existe un juego para PC y compatibles llamado DUNE II, un programa basado e inspirado en la famosa pelicula de David Linch, en la que se trataba de recoger y resumir el mundo fántastico de las novelas de Frank Herbert. DUNE II
tubo una buena acojida entre el público de PC de la época (puesto que tiene ya bastantes años) y propuso un modo de juego vastante original. Aunque a simple vista DUNE II podía parecer un simple juego de estrategia como por ejemplo el tan famoso RISK de MSX, en realidad jugaba con una nueva carta: El tiempo real. Aquí no sólo se trataba de esperar a tu turno, como estamos acostumbrados en la mayoría de juegos estratégicos para MSX, sinó que cada ejercito tenía una autosuficiencia total durante el transcurso de la partida, prescindiendo así de los dichosos turnos (que en ocasiones pueden llegar a aburrir). Pues bien, vasado en DUNE II, Paragon (conocido juegos como el grupo Holandés por insistiendo en la Bomberman) sigue otras plataformas (en adaptación de juegos de MSX. Esto está bien este caso PC) para usuarios de MSX no porque de este modo los recurrir a otras tienen la necesidad de deleitarse con estos plataformas para poder se podría decir que juegos. De todos modos del clon" ya que una estamos ante "la fiebre que van saliendo son mayoría de los juegos eso: Clones.



Pero hablemos un poco de como será el juego... Ahora mismo sólo podemos disfrutar un pequeña versión Alpha (que no es ni Beta), por lo que, aparte de gráficos de presentación y una fase del programa, no podemos ver nada más. Pero suficiente es para ver que la calidad gráfica es vastante buena (muy en la linea de Paragon), y la velocidad es considerable, teniendo en cuenta el lenguaje de programación que utilizan los programadores de Paragon. Las músicas son inexistentes en esta versión, aunque nos podemos suponer que (como de costumbre en las producciones de este grupo) será para MSX-MUSIC y MSX-AUDIO...(¿¡Y que pasa con el Moonsound?!)... En fin, para acabar un detalle muy importante, está versión que hemos obtenido NO SE CARGA si no tienes ratón... Supongo que deben quedar pocos usuarios de MSX que no dispongan de ratón, puesto que es una pieza muy importante en todo ordenador, y el MSX no puede ser menos.



CONSULTORIO TXUNGO

By Rc-743

Hola usuarios, soy **RC-743** y me han destinado la difícil tarea de dirigir esta util sección destinada a aquellos que sus dudas referentes al MSX no le dejan pegar ojo. De hecho ya hemos recibido unas cuantas cartas pidiendo solución al final de algún juego, preguntando passwords de fases prácticamente inaccesibles, para que sirve la tecla "tab", que es un joystick o para cuando saldrá Athletic Land 2....

Realmente esta claro que no hay una gran cultura por parte de algún que otro usuario y eso perjudica al sistema seriamente.Por lo tanto, esta sección aparte de fomentar los conocimientos de algún pobre infeliz, tiene la función de enriquecer la cultura general del sistema y, en consecuencia, generar unas soberbias columnas para aguantar la seguridad de aquel usuario hacia su máquina y que no caiga en la terrible tentación de comprarse una Playstation.

Después de este comentario que seguro ya ha hecho mella en algún veterano provocandole así un par de lagrimones de emoción, doy paso a explicar el funcionamiento de la sección en si:Cada numero eligiré cinco preguntas numeradas del 5 al 1 (de peor a mejor). La pregunta que lleve el numero 1 se llamara : **THE QUESTION OF THE YEAR** y será premiada con un ejemplar gratuito de nuestro fancine.

Ahora sin mas preambulos pasaremos a nuestro primer consultorio:

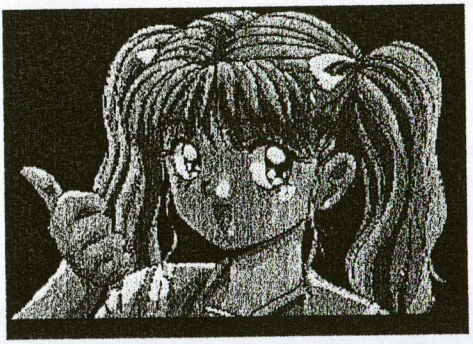
5- Nuestro compañero JULIO nos escribe una carta preguntandonos lo siguiente:- SI VOY A LA PLAYA CON MI MSX1 HIT BIT Y GRITO AL CIELO:"¡YO SOY EL MESIAS DEL MSX!", ¿SE ABRIRAN LOS MARES COMO LE PASO A MOISES?

-Probablemente no. Probablemente ni que llevaras un Turbo R con CDrom, unidad ZIP y disco duro. Probablemente seria interesante que te plantearas la posibilidad de escribir cartas a **ALCOHOLICOS ANIMOS** en vez de a mi desgraciado, que me vas a enviar la sección a tomar por culo.

4- Desde Japón (si, leeis bien) AKINO SEKOBRA nos envía una bonita pregunta llena de faltas:- HOLLA ESPANOLES, TENGO UNA PEQUENA CURIOSILDAD KE ME GUSTARIA CONTSULTAROS: YA SABEYS COMPONEL MUSICA EN PSG?

Bien Akino. Aceptamos y Agradecemos tu esfuezo de escribir en nuestro idioma, de verdad que tu gesto nos ha llegado al

corazón.....También nos ha llegado al corazon tu despreciatiba pregunta ¡NIPON DE MIERDA!.Me rebajaré a contestar tu pregunta: LA RESPUESTA ES SI Y TABIEN SABEMOS EN FM, EN OPL4,

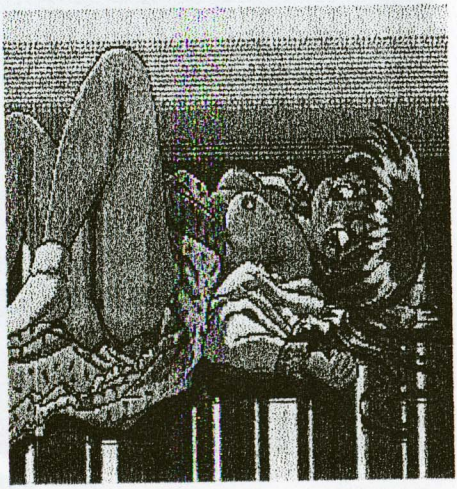


Y TENEMOS AL KAI Y AL PAZOS. CONTENTO ENVIDIOSO?...(Esta sección ya me esta poniendo de mal rollo.)

3- Esta carta nos la envía un tal Damián, que al parecer, debió salir de una máquina del tiempo o algo así:- MUY BUENAS, HACE POCO UN AMIGO ME VENDIO UN COMPUTADOR MSX1 SPECTRAVIDEO MAS UN VIDEOJUEGO EN FORMATO CARTUCHO LLAMADO "ACADEMIA DEL MONO" POR EL IRRISORIO PRECIO DE 80.000 PTS (TODA UNA GANGA). YA LLEVO 6 MESES CON ESTE FORMIDABLE EQUIPO Y ME GUSTARIA PLANTEAR UN PAR DE DUDAS: A) EL VIDEOJUEGO "ACADEMIA DEL MONO" HE PODIDO APRECIAR QUE NO ES ESPAÑOL YA QUE ME SALEN UNAS FRASES EN NORUEGO QUE DICEN ALGO DE <1 PLAYER KEYBOARD> (O ALGO ASI) PODRIAIS DECIRME QUE SIGNIFICA ESA FRASE Y CUALES SON LOS CODIGOS PARA EMPEZAR A JUGAR?.B) MI COMPUTADORA TIENE UN DISEÑO MUY BONITO: ES UN SOPORTE DE PLASTICO REPLETO DE DIBUJITOS CON LETRAS Y NUMEROS QUE COPIAN FIELMENTE A UNA MAQUINA DE ESCRIBIR, PERO APARTE DEL BOTON DE ENCENDIDO LO DEMAS NO SE COMO FUNCIONA. PODRIAS DARME ALGUN TRUCO PARA PODER HACER ALGO MAS CON MI APARATO?.

1) Para empezar a jugar con tu videojuego creo que tendrías que ir a unos edificios públicos que en todas las ciudades podrás encontrar llamados **ESCUELAS** allí te formaran durante unos cuantos años hasta que te den un diploma llamado **GRADUADO ESCOLAR** entonces podrás entender a la perfección este y otros programas.

2) Una vez hayas encendido el ordenador saldrá una pantalla azul con una serie de letras, entonces imagínate que tu ordenador es como una maquina de escribir y pon lo siguiente:"*SOY UN PERFECTO GILIPOLLAS*", después aprieta la tecla enter y te llevaras una agradable sorpresa ya que por la pantalla aparecerá un misterioso mensaje junto a un sonido musical Flipante verdad?...(De



nada chato.)

¡¡¡¡SANSEACABO!!!!...Si, ya se que os dije que seleccionaría cinco preguntas pero, Vosotros creéis que en la primera entrega de esta magnifica sección me llegarian montañas de cartas para que yo pudiera hacer una "selección"?...No amigos,solo me han llegado diez y de una calidad precaria, además que en esta primera entrega no hay sorteo, pero en el próximo numero de Moai-Tech Magazine (Si participáis...) si lo habrá. Así que animaos y enviad vuestras cartas a la dirección de la revista indicando en un lado **"CTX"** con vuestros datos y con la pregunta que deseeis desesperadamente formular.

Un saludo.

RC-743

ADVERTENCIAS:

1-Si alguien me envía una pregunta como por ejemplo:"-HOLA, HACE POCO ENCHUFE EN EL TERCER SLOT DE MI QUINTO ESPAN3-Y por este número ya esta...pero en el próximo **¡¡¡¡TEMBLAD MISEROS!!!!** porque habrán más....JA!JA!JA!JA! **(N del Maquetador:** El pobre bebe demasiado...sed compasivos).

Dimensión Zero

Tranquilo Julio... No te pongas triste... Todos sabemos que querias recibir colaboraciones a punta pala para tu sección... Pero así es la vida (acuérdate de que nosotros somos nuevos en esto de hacer una revista). Pero como puedes ver, tu viejo amigo Manuel Dopico te va a hechar un cablecillo y te va a escribir un articulillo.. ***NOTA DE JULIO:** *Te lo agradezco mucho, pero resulta que te estás haciendo pesado.* Esta bien... Vamos allá ¿Que juego podría comentar, sin que me tirasen piedras diciendo: "te repites mas que el ajo"?. El penguin adventure no, porque pese a que es uno de mis juegos preferidos, Julio nos tiene prohibidos los Konamis (es que siempre se comentan los mismos (y no miro a Lehenadie)). Haber.... ¡EL LILO!...¡Ah no!, que se supone que deben ser juegos de aquellos que salian hace un montón de tiempo (y japoneses, claro está)... ¡Joder!, ahora si que me has matado....***NOTA DE JULIO:** *Estas incitando al lector a pasar de página.* ¡Ya lo tengo!. Nada mas y nada menos que el favuloso: "GUARDIC" de COMPILE.

NOMBRE: GUARDIC
CASA: COMPILE
AÑO: 1986
TIPO:MATAMARCIANOS
SISTEMA:MSX
SONIDO: PSG

¿Alguien se a terminado alguna vez este fantástico juego?. Yo estuve apunto en un par de ocasiones (o al menos eso creo), pero la verdad es que, por lo menos a mi, me parece casi imposible. Bajo la curiosa determinación: INTELLIGENT ACTION GAME, se encuentra uno de los juegos mas originales que se a paseado por el MSX1. Y no es de estranar, puesto que no solo se trata de un juego de naves simple (como lo son casi todos), sinó que mas bien estamos hablando de todo un juego de estrategia, donde tendremos que aprendernos los caminos a seguir, a racionar nuestras armas, etc. Y todo esto con una adorable musica PSG al mas puro estilo COMPILE. Algo que realmente llama la atención de este cartucho es, sin duda alguna, es su

programador, ya que se trata del mismísimo Pac Fujishima...Si, el mismo, el que nos dejó una de las mejores joyas del MSX1... El GOLVELIUS. El juego en si (en un principio), no parece que tenga ningún tipo de dificultad aparte de ir matando a vehiculos extraterrestres que cada vez son mas fuertes, mas rapidos y mas feos... Pero no, aquí hay que ingeniarselas para saber cuantas bolas de energía hay que aplicar y como distribuirlas entre las tres opciones básicas de nuestra nave espacial, que son: disparo, velocidad y opciones (que vienen a ser cosas como: anulación del disparo enemigo, poder de atravesar muros, escudo deflector, etc.). También hay que sacarse las castañas del fuego puesto que (y como es lógico) las bolas de energía están estrictamente limitadas y se nos acaban con relativa facilidad. El único remedio es estudiar que camino hay que seguir para encontrarnos con un buen botín de estas capsulillas sin adentrarnos en terrenos demasiado peligrosos como para no volver a casa nunca más. Por todo esto es indipensable trazar una estrategía, e incluso un plano si queremos hacer algún progreso en este cartucho de la norma. Y... llego la hora del truco..¿Quereis conseguir dos vidillas extra nada mas empezar?... Pues ojo al dato con el truco: En la primera pantalla, tansolo seleccionar una capsula de energia en el casillero de la velocidad, acto seguido nos aparecera un pequeño randar (que es la mascota de COMPILE (como si no lo supierais)) en la parte superior de la pantalla. Aprovechando la ocasion, utilizaremos la velocidad para alcanzarle sin que se nos escape y... Entrareis en un menu donde se nos dará a escojer entre unos intertesantes regalos que la bolita azul nos ofrece para intentar caernos bien... Yo os aconsejo: O las dos vidas o los puntos (ya que con estos nos dan una vida y casi otra, además cuanto mas crece el marcador, mas cerca estamos de conseguir más vidas)... Bueno Julio, creo que no te podrás quejar, ¿no?. Y para finalizar, os invito a que hecheis un par de partidillas al GUARDIC y os acordeis de mí mientras lo haceis. Que la fuerza os acompañe...

-DOP-

Hola otra vez a todos, de nuevo nos volvemos a encontrar aquí,en vuestra sección amiga, de la 99.4, Cadena Diaaal. Bueno tras desvariar un poco (es el efecto postrabajo), nos volvemos a ver las caras, si os estoy viendooo. ¡¡Nooo voy a cerrar la revista, que estoy en pelotas!!!-Dijo Pamela Anderson. Bueno ahora si, espero que os gustaran las fichas del número anterior, poco a poco espero ir mejorando los comentarios, aunque creo que son bastante explicitos. De todas formas, podéis escribirme, para decirme que os parecen,**N de DOP:** *¿realmente crees que alguien te va a escribir?* en las fichas de este número encontraréis también, fotos de los juegos anteriormente comentados, esta vez tendréis otros buenos juegos para destripar, que los disfrutéis...
N de DOP: *Lo siento no a sido posible incluir las fotos... Pedimos perdón al lector...*

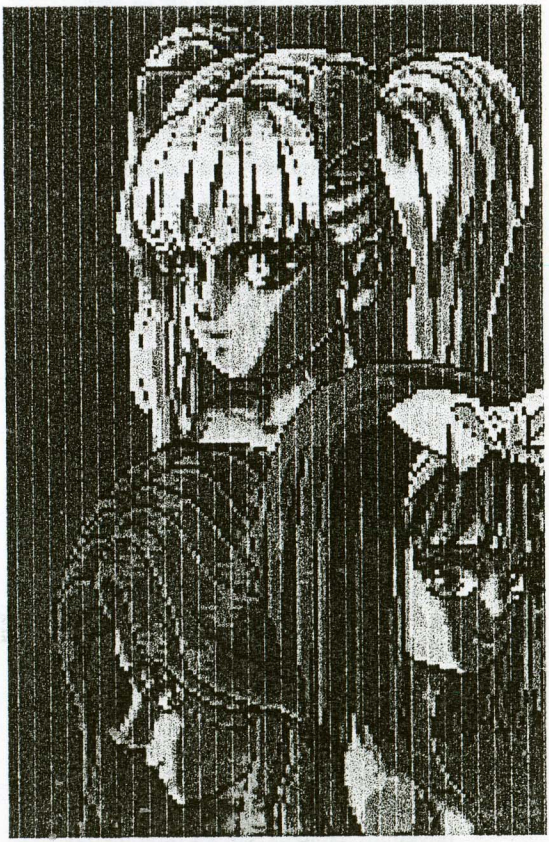
NOMBRE: BANK PANIC
CASA: SEGA
AÑO: 1985
TIPO: ARCADE/HABILIDAD
SISTEMA: MSX
FORMATO: ROM
SONIDO: PSG

Bien, para empezar deciros, que este es uno de los juegos más entretenidos y divertidos que he visto para MSX, aunque para muchos no lo sea, sin duda uno de los mejores juegos que hizo Sega para la norma, hay que recordar también que este juego es una conversión de recreativa. Lástima que Sega nos abandonara tan pronto, de haber seguido, hubiera sido una durísima competidora de las grandes firmas del MSX. Nada más aparecer el logotipo de Sega, ya empieza a sonar una musiquilla de lo más alegre, nos aparece un scroll con el titulo del juego juntandose a lo 2+, pero en plan pobre. Elegimos uno o dos players, y después el nivel de difultad, yo os recomiendo empezar desde el principio ya que así es más divertido y podremos hacer muchos mas puntos, ya que hacer puntos en este juego es de vital importancia. Cuando elegimos el nivel, vemos una pequeña secuencia de nuestro personaje disparando, las pantallas del juego son casi todas iguales, se dividen en doce puertas enumeradas, que deberemos ir recorriendo de izquierda a derecha o viceversa. Cada vez que nos paremos, visualizaremos tres puertas. Tenemos tres puntos de mira, (si, habeis leido bien), usarémos tres botones de disparo, que en mi ordenador, están situados al lado del Shift de la derecha. Encima de las puertas estan los doce números correspondientes en un recuadro, seguidos de unos cuadraditos pequeños en hilera de color azul, también veremos como hay algunos cuadrados azules, que se vuelven lilas, esto es la gente que se acerca a la puerta,muy útil, ya que asi podremos controlar en todo momento a que puertas debemos ir.Los ladrones son faciles de reconocer ya que llevan un pañuelo que les tapa medio rostro, pero no os fiéis, ya que muchas veces se esconderán detrás del hombre que va a depositar sus ahorros o de esa hermosa mujer con cara de angel, también salen unos enanos, que llevan varios sombreros, que si les disparamos soltaran bolsas de dinero. El objetivo del juego es que cada cliente deposite sano y salvo sus ahorros en sus Respectivas cajas, habrá veces que nos intenten sabotear,poniendo una bomba en alguna puerta.Cuando esto ocurra ya os daréis cuenta, para desactivarla sólo hay que disparar a la puerta donde este.Uno de los puntos fuertes del juego es que si dejamos ligeramente que desenfunden los ladrones primero, podemos conseguir muchos puntos y hasta vidas extra, abajo podreis ver unas letras que pone "extra time" solo son las de extra,cada vez que matemos un ladrón, solamente dese fundar ellos nos darán 5000pts y una letra se pondra roja, cuando las consigamos todas, recibiremos un congratulations inmenso, 20000pts y una vida extra, si no habeis jugado os lo recomiendo, podria seguir diciendo más detalles de este grandioso juego, pero pareceria el comentario del Pa3, tiene muchos detalles de esos que te lo hacen pasar a lo grande sin que te enteres del tiempo.(Se me olvidaba,la pausa es Stop).

NOMBRE: DRAGON BUSTER
CASA: NAMCO
AÑO: 1987
TIPO: ARCADE-RPG
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

¿Namco?, ¿Namcot?, hubo y sigue habiendo gente que a tenido sus dudas, por que unas veces ponen y otras no la t al final?,es una de las preguntas que como yo muchos se hacen a veces cuando cargamos un juego de esta casa, otra gran compañía que ha hecho una gran cantidad de soft para nuestras máquinas y muchas conversiones de recreativas

¿Quien no recuerda Pacmania?, o Legend of Kage, o el famosísimo Xevious. Este juego, el que nos dedica ahora, parece otro juego de esos del montón, pero de eso nada monadas. Vemos la pantalla de presentación, un poco cutre, y pulsamos espacio para empezar, vemos un gran mapeado (también un poco cutre), y empezamos la aventura. Como observaremos tendremos varios caminos a escoger, pero que os quede claro que una vez lo hayamos elegido ya no podremos volver atrás. Al entrar en un cementerio, templo o lo que sea, el juego cambia de perspectiva, ahora nuestro personaje se hace mucho mas grande. El juego tiene trazos de buen arcade y RPG, ya que los combates con las diversas criaturas maléficas con las que nos iremos encontrando son cuerpo a cuerpo, tenemos gran abundancia de movimientos, disparar hacia abajo, saltando, el manejo de la espada es un tanto original, ya que cuando disparamos hacia los lados, hacia arriba o agachados, esta gira en redondo como si tuvieramos unas cadenas o nunchakus. Los movimientos también son variados, si pulsamos dos veces espacio saltaremos más todavía. Aprender a dominar el salto es de vital importancia para poder seguir avanzando, es un estilo como el del Pentaro. Hay enemigos que nos darán items, también de gran ayuda en el juego, algunos una vez los cogemos ya son permanentes, y otros los gastaremos. Por ejemplo, podemos coger unos pergaminos que al usarlos se convierten en bolas de fuego, también nos daran pociones reponedoras, que son de uso instantáneo, el escudo que es permanente y que nos rebajará el daño sufrido. Cuando llegemos a la salida de donde hayammos entrado, volveremos al mapeado general y deberemos escoger otro camino, al final de cada mapeado se encuentra la morada de un gran dragón, el cual deberemos abatir para pasar de pantalla, la mejor forma consiste en ir saltando primero hacia arriba e ir avanzando poco a poco hacia el, ya que se va asustando y retrocederá hasta el final de pantalla, momento que aprovechamos para acercarnos a el y pegarle un multiple de



mandobles, siempre saltando a si le golpearemos en la cabeza, ya que si no avanzará hacia nosotros. También debereis tener cuidado en que no nos dispare, siempre por la boca, y según el nivel en que nos encontremos, serán bocanadas de fuego, o bien rayos. En la pantalla tanto general como el la de acción siempre veremos dos marcadores, uno el de la energía y otro el de la experiencia. Cuando salgamos de una guarida se nos repondrá parte de la energía, y cuando pasemos de pantalla también pero esta vez toda entera. Cuando pasemos la segunda pantalla podremos observar una pequeña secuencia de amor en la que nuestro heroe se tira a la princesa. El juego guarda bastantes detalles de calidad, el peor defecto de este juego, es que estaban un poco escasos de imaginación a la hora de crear enemigos, la música también es repetitiva aunque da ambiente, por lo demás es un juego curioso de esos que te atrapan contra más partidas echas.

MOVIMIENTOS:*Cursores,si pulsamos dos veces < o > correremos.*

ESPACIO:*Salto, dos veces salta más.*

Z:Pauasa y visualizar Item

X:Elegir Item

SHIFT:Disparo

Para usar las magias, mantendremos el cursor hacia abajo y dispara remos, se pueden usar tanto agachados como saltando.

Y esto a sido todo por esta vez, un saludo y hasta el próximo numero de MOAI-TECH, ¡la mejor alternativa!.

Julio Gracia

Uppps.... Esto... Sentimos no haber podido incluir imágenes de estos juegos en la sección... Pero tuvimos un problema con el dichoso Emulador.

TRUCOS

SOLUCIÓN AL WIZARDRY (Primera parte)

Hola!. En este pequeño espacio, voy a comentaros un programa llamado Wizardry que se halla en el Xtory Vol.1 y que fue publicado por la casa Foretune en el año 1985 poco mas o menos. Como se desprende por su título es un juego de Rol que se mueve por el manido genero de la "Espada y Brujeria", o sea, unos aventureros con mucho tiempo libre, un mago muy pero que muy malo, unas mazmorras con riquezas a punta pala y unos bichejos la mar de cabrones para dar un sentido a la aventura.

Concretamente lo que os ofrezco en este artículo es como crear un grupo de aventureros serio, un completo catálogo de conjuros, y sobre todo si eres de los que no tiene escrúpulos, una guía para poder pufear las partidas grabadas y el procedimiento para abrir los cofres sin problemas. Los espadazos y la exploración de las mazmorras corre por vuestra cuenta.

CREACIÓN DE LOS AVENTUREROS

Para empezar tenemos que crear un grupo de aventureros (Party). Lo primero que se nos indica es la raza, que esta relacionada con las profesiones. Cada raza destaca en un tipo de trabajo concreto. Son un total de cinco; Humanos, Elfos, Enanos, Gnomos y Halflings. Su explicación viene en la Tabla 1.

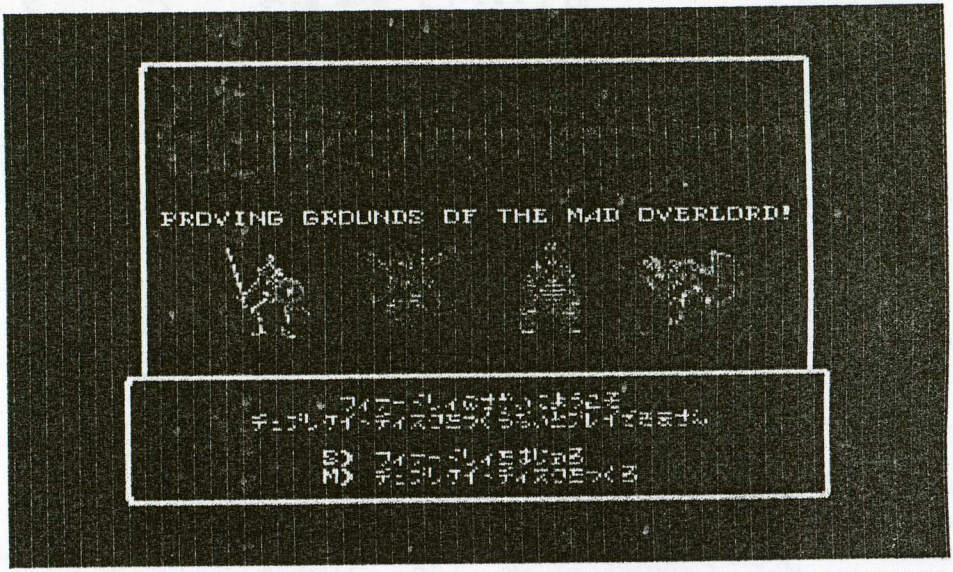
Tabla 1: Razas

-Human (Humanos) ; No destacan en nada en particular.
-Elf (Elfos) ; Buenos para las profesiones mágicas: Clérigos o Magos.
-Dwarf (Enanos) ; Destacan en puestos de Guerreros y Clérigos.
-Gnome (Gnomos) ; Buenos como Ladrones y Clérigos.
-Halfling (Halflings) ; Destacan en el papel de Ladrones.

Vamos ahora a ver cuales son las habilidades que definen a los aventureros. Son concretamente seis: Strench (Fuerza), I.Q. (Inteligencia), Piety (Piedad), Vitality (Vitalidad), Agility (Agilidad) y Luck (Suerte).

Tabla 2 : Habilidades

-Strench : Determina el daño que haces a un enemigo al que golpeas. -
-I.Q. : Relacionado con el poder mágico de los Magos.
Piety : Relacionado con el poder magico de los Clerigos.
- Vitality : Sirve para otorgar los puntos de vida.
- Agility : Determina quien golpea primero en un combate.
- Luck : Pues eso suerte ... (P.ej. en habilidades de los ladrones)



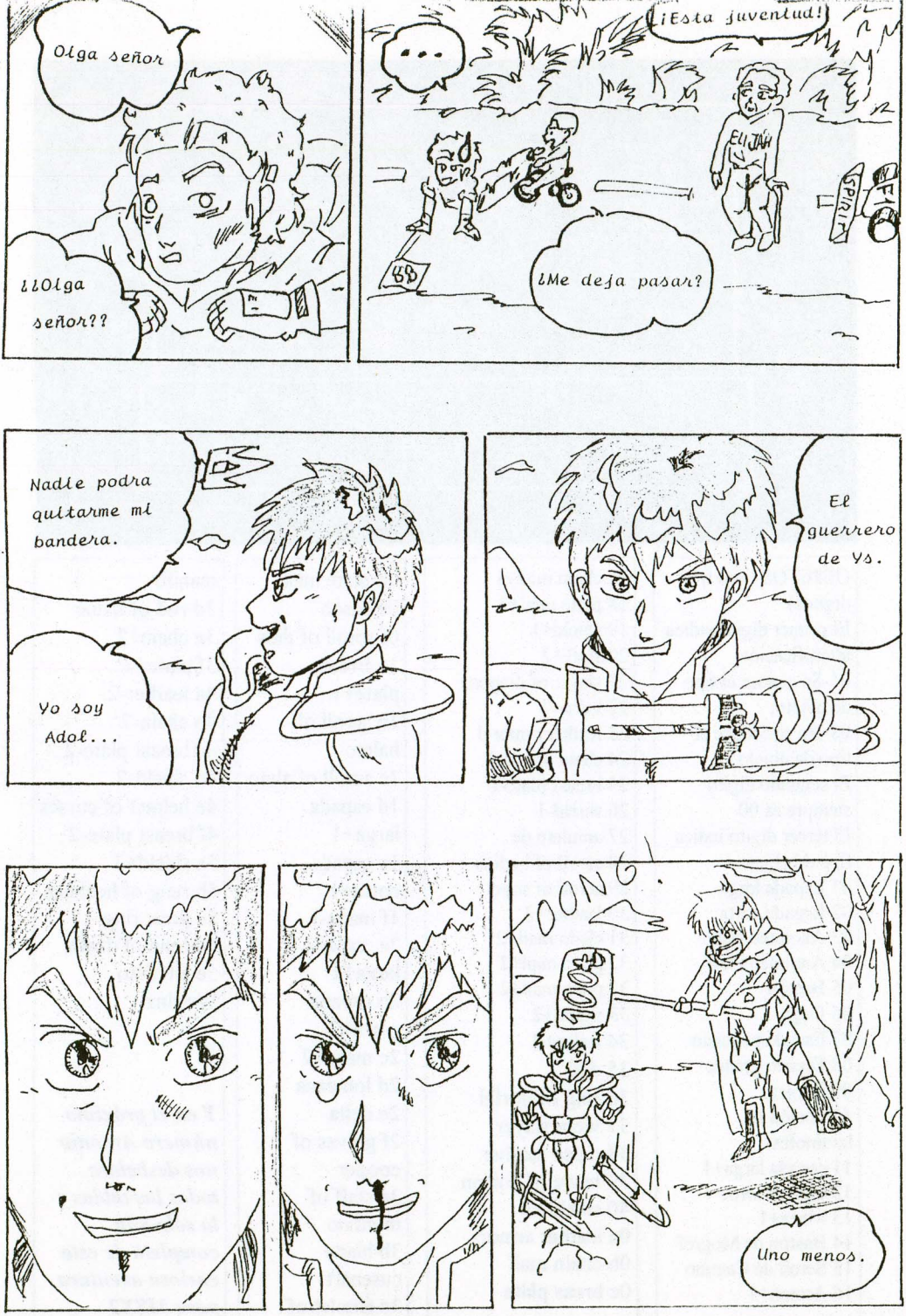
OBJETOS (Son tres digitos)
El primer dígito indica identificación.
01-Se conoce el tipo de objeto.
02-No se conoce el tipo de objeto.
El segundo dígito siempre es 00
El tercer dígito indica tipo de objeto.
01 Espada larga
02 Espada corta
03 Anointed Male
04 Anointed Flail
05 Bastón
06 Daga
07 Escudo pequeño
08 Escudo grande
09 Túnica
10 Poción de latumofes
11 espada larga+1
12 espada corta+1
13 Maza+1
14 Bastón de Mogref
15 Scroll de Camino
16 Armon+1

17 chain mail+1
18 plate mail+1
19 shield+1
20 staff+2
21 slayer of dragons
22 helm+1
23 leather armor-1
24 chain armor-1
25 breast plate-1
26 shield-1
27 amuleto de
28 scroll of badios
29 scroll of sopel
30 leather+2
31 chain mail+2
32 plate mail+2
32 plate mail+2
33 shield+2
34 helm+2
35 dial
36 ring of porfel
37 were slayer
38 mace masher
39 mace of poison
40 shield+3
0a leather armor
0b chain mail
0c breas plate

0d plate mail
0e casco
0f scroll of dios
1a Breast plate+1
1b scroll of haleto
1c scroll of aleto
1d espada larga+1
1e espada corta+1
1f maza-1
2a espada larga+2
2b espada corta+2
2c maza+2
2d lomezna
2e delta
2f gloves of cooper
3a staff of montino
3b blade cusenart
3c amulet of

manifo
3d rod of flame
3e chain+2
3f plate+2
4a leather-2
4b chain-2
4c breast plate-2
4d shield-2
4e helmet of curses
4f breast plate-2
5a shield+3
5b reng of healeng
5c prest ring
5d reng of death
5e amuleto
Werdna

Y en el próximo número Antonio nos desbelara todas las tablas y la solución completa de esta curiosa aventura para MSX2

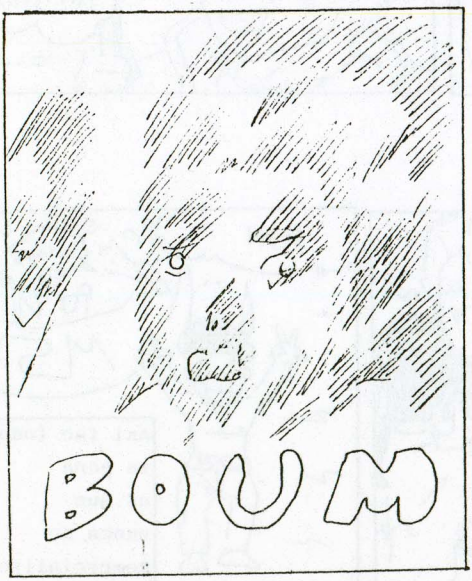

Olga señor
¿¿Olga señor??
¡Esta juventud!
...
¿Me deja pasar?
Nadie podra quitarme mi bandera.
Yo soy Adol...
El guerrero de Ys.
TOONG!
100t
Uno menos.

es mas inteligente que un guerrero
TAKA TAKA TOC
TAKA-TAKA
¡AAH!
¿Que voy a hacer ahora?
Le pedire a Geiru que me robe una bandera.
¡Banderas!
¡Vendo banderas baratas!
BANDERAS
Oh, Supone

Marchando
bandera de Konami, por favor.
Gilian Se
Quien lo
Diria
. . .
Necesito una Bandera de FALCOM.
Ni lo sueñes.
No me quedan. Ademas eres un egoista y no puedes protagonizar otro juego.
Recuerda que robaste el hechizo del silencio.
Yo abandono.
Voy a librarme de todos, voy a poner unas trampas.

Para ti, Solid, yo me retiro ¡Suerte!
TIK TAK
TIK TAK

¡Oh! ¡Que noble Compañero! Gracias pero ya tengo la mia.
TIK TAK

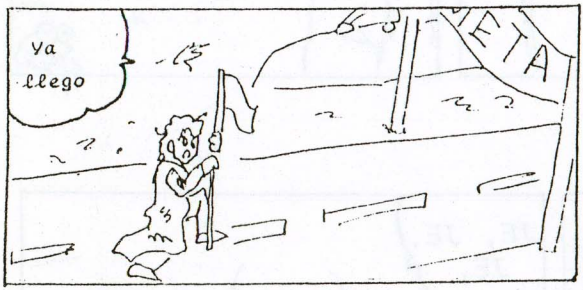

BOUM

JE, JE, JE.

En mi proximo juego me casare con Latock ¡Aaah!

Tambien habra un juego de Ranma para MSX²

Tengo que ganar, la meta esta ahi mismo.


Ya llego
META

. . .
Por fin.

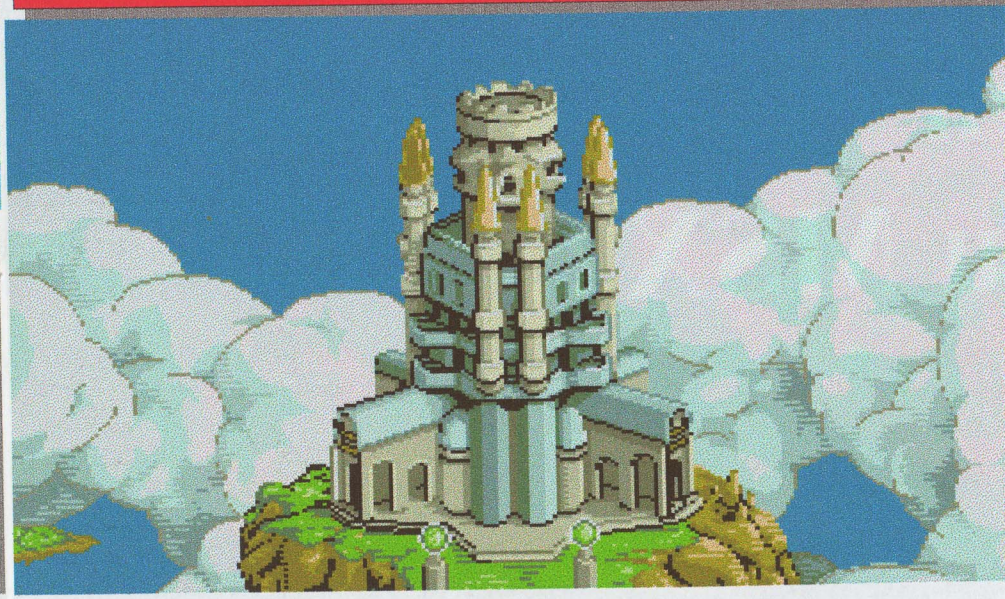
...pero no todos pueden ganar
¡!

SNIF

FIN
VIVA
MSX
Asi fue todo la pena es que nunca se comercializo

Despedida y cierre

Una vez más nos despedimos de vosotros deseando que os hayais entretenido... La verdad es que estamos muy satisfechos con este segundo número... Desdeluego mucho más orgullosos que con el primero... Pero que nadie crea que esto se va a quedar aquí, ya que iremos mejorando aún más la calidad de la revista e intentaremos ampliar nuestra tirada fuera de nuestras fronteras... Todo esto esta bien, pero lo mejor que os podemos decir antes de poner punto y final a esta edición de MOAI-TECH es que, os reservamos una sorpresa muy especial para el próximo número... ¡Hasta pronto!



Proximamente...